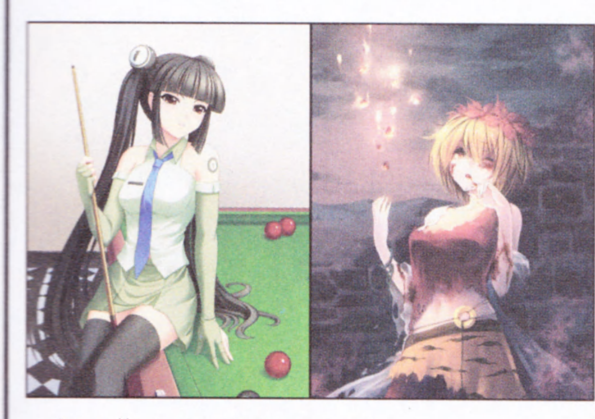


动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2010年
04 Apr. 月号
总第十八期
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
零售价25
推广价20元
4GB DVD光盘：
画集精选
"平民们的天籁音"音频视频
『Steins;Gate』影像版第十话
"山寨MF"之『星原战记』高清OP
栗林みな実 âge主题歌全集
例大祭7先行精选
《东方文花帖DS》完整版
日本同人游戏精选
《蔷薇下的真相》1～4
封面故事
坛娘计划ZZ
"山寨MACROSSE"的制作者有话说！
"山寨"也是有爱的！
本刊独家专访『星原战记』（太空历险记）
动画监制兼美术监督LEE
美少女就要出得厅堂、入得厨房
透析全才的フミオ
新生！回忆之旅的新起点！
Memories Off 7速报
人家赢家的混沌滋味
CHAOS；HEAD love Chu☆Chu！前瞻
东方专区
记者的突发摄影
Double Spoiler ～东方文花帖
解析日本艺术水平最高的漫画经典之一
当爱燃尽之时
船户明里与『UNDER THE ROSE』
原创同人海报
『化物语』千石抚子全身纸模
超大特辑评析『君望』与『MUVLUV』本家
多面奇才âge的十年传说


伽蓝幻梦
The garden of sinners
二次元狂热《空之境界》增
二次元狂熱出品
TYPE-MOON
型月世界的暗之起源
128页全彩《空之境界》全解析、深度研究。
剧场版《空之境界》七章多光盘全收录。
2010年5月震撼上市，另有《空之境界》精美周边
交织于现实与非现实境界线上的暗之轮舞
如同幻梦一般日常的残骸
伽蓝之洞的空虚 谁来填补
请各位读者认准 二次元狂熱出品 标志！二次元狂热编辑部制作，必为精品！
如在封面和宣传广告中无此标记，则非本刊编辑部制作。

二次元狂热

2010 年 04 月号 / 总第 18 期



http://www.aspot.com.cn/
官方网店：http://taobao.aspot.com.cn

本期封面作者：A.1
本期封底作者：谜肘

执行主编：JEDI
编辑：秋叶
校对：琴酒
美术总监：谭冬雪
美术编辑：葛春雨、小榕
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
主编 MSN：jediliao@hotmail.com
投稿反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力~





光盘目录

画集
100 Masters of Bishojo Painting
Dengeki Moeoh Ten Colors
Love Plus – Manaka no Moto
Smile Cubic! Visual fan book

视频
“平民们的天籁音”音频视频
『Steins;Gate』影像版第七话
“山寨 MF”之『星原战记』高清 OP

音乐
栗林みな実 âge 全曲集
例大祭 7 先行精选

游戏
东方文花帖 2
日本同人游戏精选

漫画
《蔷薇下的真相》1 ~ 4

Contents

2010.04

P002 **河蟹子相谈室**
读编往来

P004 **二次元资讯**
蛋疼囧新闻

P006 **人形新评**
Figma 博丽灵梦

P008 **游戏速递**
新生！回忆之旅的新起点！
——Memories Off 7 速报

人家赢家的混沌滋味
——CHAOS；HEAD love Chu ☆ Chu！前瞻

P016 **萌绘师**
美少女就要出得厅堂、入得厨房
——透析全才的フミオ

P028 **东方专区**
记者的突发摄影
——Double Spoiler ~ 东方文花帖

P033 **游戏研究**
献给冬季恋人们的白色恋歌
——交错在时代中的『白色相簿』

P044 **萌文化**
平民们的天籁音・安可
——Niconico 动画翻唱歌手介绍

P056 **特别企划**
“山寨”也是有爱的！
——本刊独家专访『星原战记』（太空历险记）动画监制兼美术监督 LEE

P060 **漫画杂谈**
当爱燃尽之时
——船户明里与『UNDER THE ROSE』

P078 **二次元创造**
以爱与勇气的名义天马行空
——多面奇才 âge 的十年传说

P108 **萌你妹**
近期同人活动报道

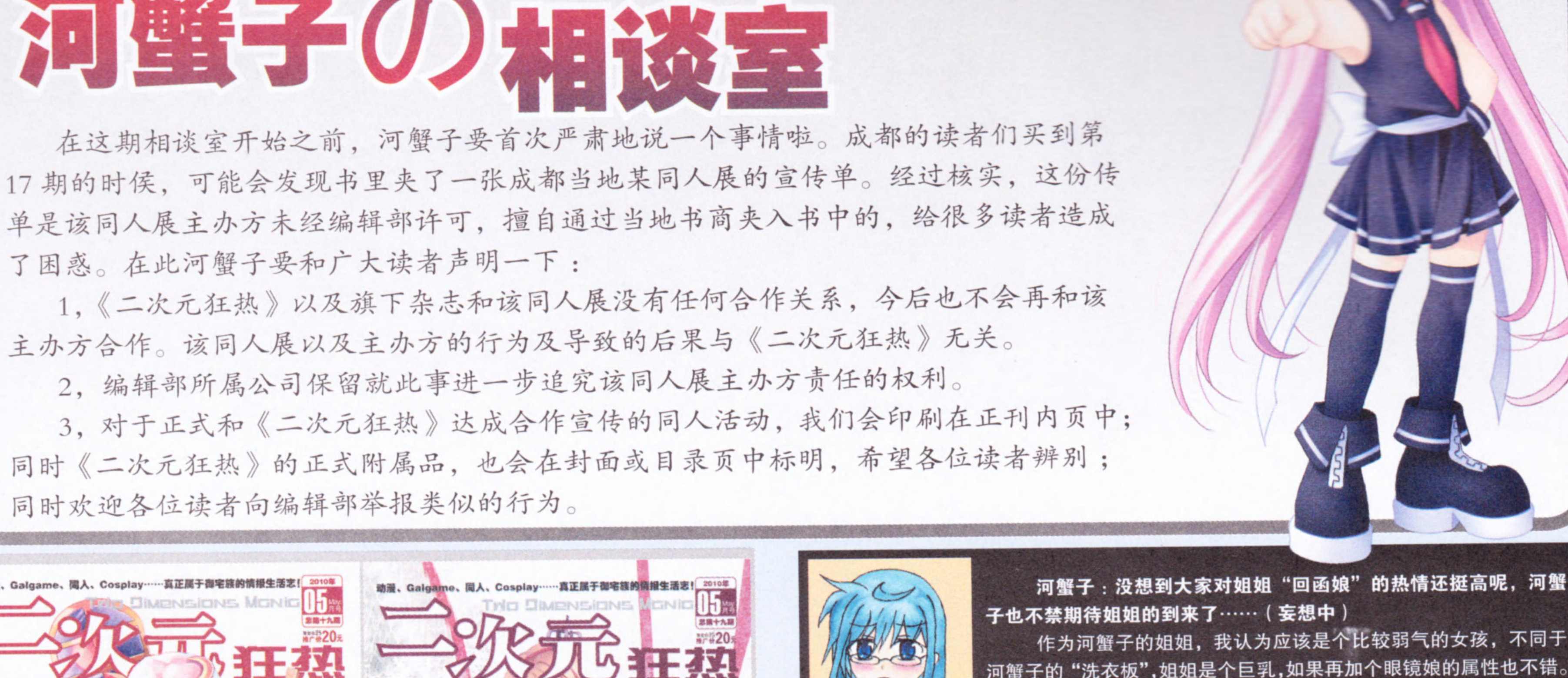
P110 **同人新作**
醉梦仙霖
幻想カーニバル
命莲寺忘却缘起绘卷



独家网络内容合作



内容合作伙伴



投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn

图：TID

河蟹子の相谈室

在这期相谈室开始之前，河蟹子要首次严肃地说一个事情啦。成都的读者们买到第17期的时侯，可能会发现书里夹了一张成都当地某同人展的宣传单。经过核实，这份传单是该同人展主办方未经编辑部许可，擅自通过当地书商夹入书中的，给很多读者造成了困惑。在此河蟹子要和广大读者声明一下：

1，《二次元狂热》以及旗下杂志和该同人展没有任何合作关系，今后也不会再和该主办方合作。该同人展以及主办方的行为及导致的后果与《二次元狂热》无关。

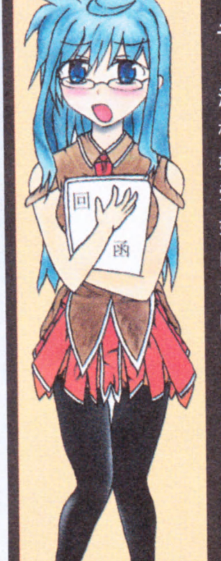
2，编辑部所属公司保留就此事进一步追究该同人展主办方责任的权利。

3，对于正式和《二次元狂热》达成合作宣传的同人活动，我们会印刷在正刊内页中；同时《二次元狂热》的正式附属品，也会在封面或目录页中标明，希望各位读者辨别；同时欢迎各位读者向编辑部举报类似的行为。





第 19 期封面：箱入猫姬，出自《东方千年历》，萌少女领域出品
第 19 期封底：RiE，出自《Dying in Circle》，U235 出品



河蟹子：没想到大家对姐姐“回函娘”的热情还挺高呢，河蟹子也不禁期待姐姐的到来了……（妄想中）

作为河蟹子的姐姐，我认为应该是个比较弱气的女孩，不同于河蟹子的“洗衣板”，姐姐是个巨乳，如果再加个眼镜娘的属性也不错。相对于河蟹子的强悍与傲娇，姐姐应是个天然呆，但时时刻刻会为妹妹着想，而且河蟹子虽然傲娇，但在姐姐面前却显得十分乖巧可爱。姐姐大人时常会招引一些类似怪叔叔的人，每次都是河蟹子帮她解围。不过河蟹子却显得很高兴与姐姐在一起，但又敌不过姐姐的天然呆，时常败下阵来。还有，姐姐大人的兴趣有点怪，很喜欢稀奇古怪的东东，而且经常让河蟹子穿一些可爱的衣服。（设定来自：hongfate@sina.com）

画四格的起因全因为 15 期咱收到的那张发福的回函，然后突然就想到了函娘这么个角色……于是脑内剧场全开，于是越想越 happy，于是就这么开始了。一开始咱觉得函娘应该是只 loli，但后来姐控属性突然爆发，又想到回函变厚的事，所以决定让函娘以 loli 身份出场，之后再慢慢成长为御姐。因此蟹酱虽然是强气登场，但在函娘变姐成功后应该会成为屈憋（？）的女王受吧～～然后蟹酱虽然常常表现出对姐姐们的身材很不屑，实际上应该是很在意的吧（某些方面……XD），所以初次见面，看到函娘的平板身材很是有些心理安慰，嗯……以上大概就是这篇【初次见面】的内容想法。（萌焰）

ID：魏羽芊（小k）女 14 岁
来自：广东省深圳市

本人从前一点也不宅，花销大多在时装杂志、衣服饰品上。如今，又宅又腐的 me，大多开支在动漫 &COS 上。（那才叫开支庞大吖…）后来…me 从美女，变成了霉女……OTL TOT^…事实上，我一直都是一只十分十分 kawai 的萝莉！！！

：萝莉不算什么，腹黑甚至更可怕的属性在前面等着你，继续升级吧……

ID：Nature まさか～男 18 岁
来自：这里山水甲天下

（前略）第一次写回函，写了这么多，河蟹子的相谈室肯定上不了了（5555……）那就再写点——高端杂志最重要的是有读者，什么本体，赠品，光盘，品牌效应都是为了有人看，读者喜欢看，自然就……发行量说明了读者的数量，回函娘（应为量）说明了喜欢看杂志的读者数量，桂林晚报就从来没有回函——所以，2DM 可以放出每期的回函量吗？保留一位有效数字就好了。

：既然你说上不了相谈室就帮你登了呗，不过人家才不是为你着想呢，只是要跟你对着干罢了。回函量嘛，看看河蟹子的三千七百万战斗力大家不就明白了么～～

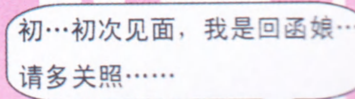
ID：陆淼鑫 男 18 岁
来自：浙江省嘉兴市

请不要叫我宅男，请叫我居里先生，请不要叫我 lolicon，请说我关爱下一代，最后悄悄问一句：河蟹子姐姐今年几岁？

：恩，以后叫你毕加索二世好了，以及人家明明 14 岁，是妹妹的说。

ID：伽兰 女 / 伪男 17 岁
来自：安徽安庆

生日即将到来，虽将迎来17岁，但我希望能拥有永远的17岁啊～看到神猫的文章很激动，尤其是香香的图片很不错。希望喜欢jedi多推出，谢谢！











成都 萌焰

：欢迎加入永远的 14 岁～～以及我们的主编 jedi 每天都会和神猫缠绵的，请读者们放心。

ID：残残脑 男
来自：北京东城区鼓楼大街

其实本人在看贵刊时，有 40% 都没看，因为是游戏的话题，本人是一个普通宅，那些游戏听都没听过，不过就算了，也不知道哪儿下……下回能不能把游戏的种子也随盘附赠了？

：请出家门左转寻找鼓楼东大街，有人说逛那条宅街和逛秋叶原是一个感觉……

ID：石晶晶 女 14 岁
来自：信封上

什么？！河蟹子有男朋友了！是谁？是 jedi？那是她的老父亲！不用担心！什么？害怕 jedi 兽性大发，逼迫河蟹子穿猫耳装？不要紧，河蟹子，跟姐姐回家，姐姐不会让你穿猫耳装的，因为姐姐想让你穿裸体围裙！

：怎么又是你？怎么又是你？

ID：曹云鹏
来自：北京丰台区

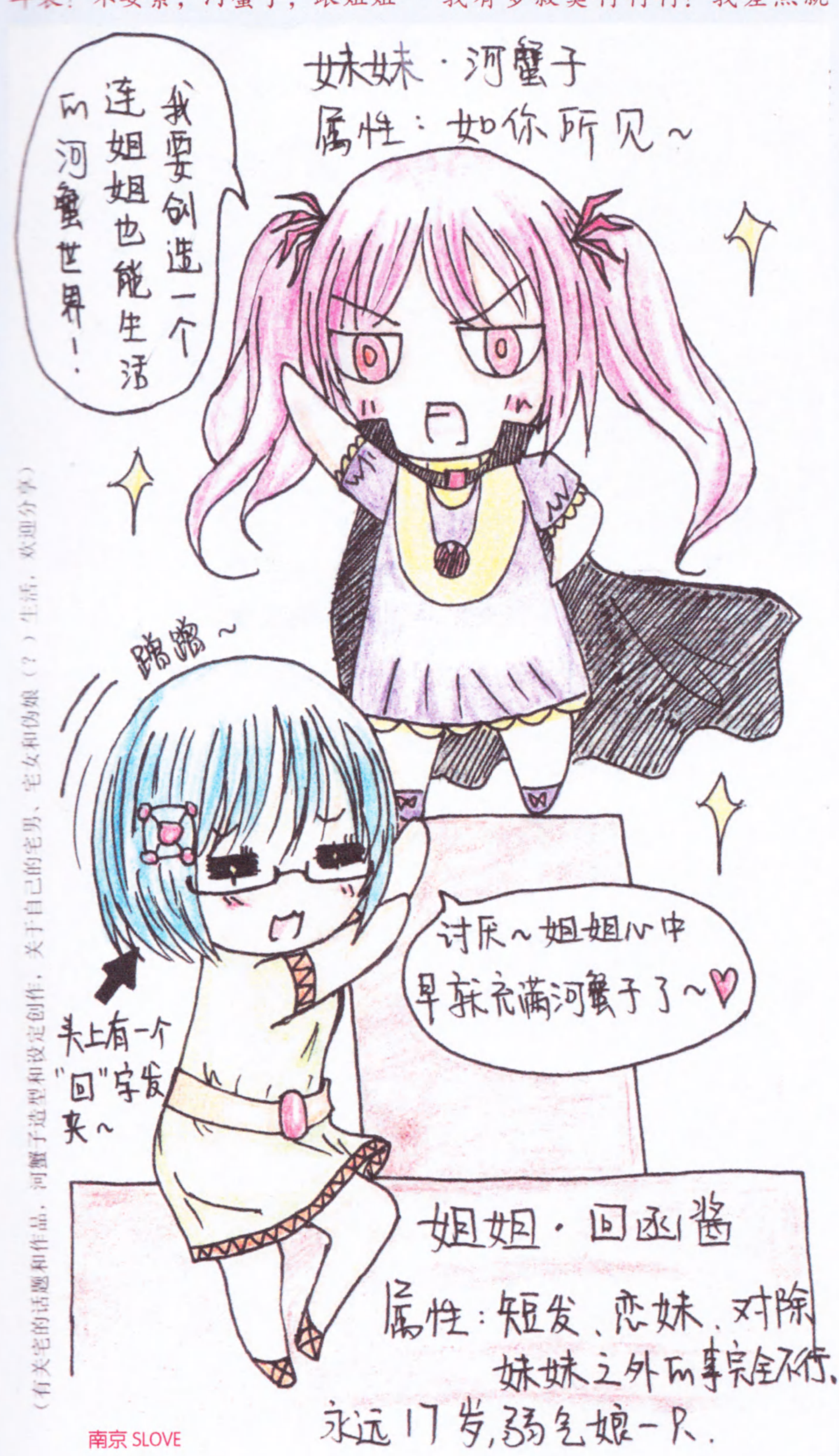
LOVEPLUS 越来越火爆了，于是我也中招了，原来 MANAKA 才是我一直在等待的女生，好幸福啊！

：你特地寄回函来就是要和我说这种事情吗！（掀桌）

ID：冥化之蝶 男 永远 17 岁
来自：全庄家吉钢队长驾驶舱

继东方增刊跳票近两个月后，这一期的エロ元也比平常晚到了一个星期左右，这是何等的湿态啊！河蟹子不是讲自己有 3700 万的战斗力吗？为什么会被一本增刊推倒？要知道没有エロ元，看不到河蟹子的这一星期，我有多寂寞啊啊啊！我差点就以为エロ元被天朝河蟹掉了啊啊啊！！河蟹子补偿我的精神损失啊！所以……这期回函一定要给我上书哦！

：怒了！不要エロ元エロ元的叫了！（暴走 ing）



（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）

南京 SLOVE



近期同人活动资讯

时间是蓝天白云绿草茵茵的 5 月初，地点是充斥躁动青春与蓬勃朝气的帝都人大。临界 3！将一如既往，满载爱与坚持，为热爱同人创作的你，在远离尘嚣的校园中开辟出一片同人的一日天地！这个初夏，期待与你的相遇！

二次元狂热 3月号（Vol.17）回函专用纸

写来蟹槽
用函河的
想回吐子吗？
喂兮!!

圣诞老爷

：喂喂喂，你这个选片的方向不对吧！

ID：项静姝 女 大一
来自：北京语言大学

上午，隔壁宿舍的某女很不屑地跟我说："动漫什么的全部是给小孩看的东西，你竟然还那么喜欢！还跑去买画册什么的（我给她看了我的 2DM 东方增刊）！竟然会看那种幼稚的东西，你还是快点长大变成大学生吧！"于是我跟她打赌说如果我给她推荐的动画她看完还觉得我幼稚的话，我就把动漫戒掉，从此不宅了～于是，我精心为她选了三部：『寒蝉』（包括"解"）、『秋色之空』和『SCHOOL DAYS』（无码）。现在估计她正在宿舍里惊掉下巴呢～哦呵呵呵……

ID：飞然 男
来自：广东

在附件里有为河蟹子画的同人图，请勿当垃圾邮件给删了，里面是本人有史以来最有速度完成的同人哦～

：我看完就删了……这是什么呀！（>_<）

ID：伊藤诚 男
来自：西安

这里地处偏僻，光是想回西安市都要坐 40 分钟公车，四周基本没什么与 ACG 有关的东西；晚上 11 点半断电，这漫漫长夜当如何度过；又加上这两天降温，夜里时常被冻醒，整天坐在宿舍里一个人面对着显示器瑟瑟发抖。来这只有唯一一个好处，那就是买 2DM 方便了……

：人渣你好，人渣再见……顺便一提真的好可怜。

蛋疼囧新闻 >>

Real Onion News in 3D world

文 / 秋叶

这个月还真是混乱啊，东京都定期议会上待审核通过的一条新法案引发了一场大地震——青少年健全育成条例改正案，要对描写未成年人啪啪啪的二次元产品进行自主规制，结果造成了大范围的恐慌以及各界人士的联名反对。不过这条法案也并非遭到了清一色的反对，日本著名的自由播音员山本**モナ**小姐就公开发表了自己的看法，表示“日本人实在是工口过度了，那些对于未成年人的工口描写对于女性和孩子来说是个灾难”。看来这个问题还会持续争论一段时间呢。

>> 小 4 女生 COS 灵梦出席「豆式东方 Project 博麗霊夢」发售纪念会





天寒地冻的冬季秋叶原的街头，少女穿着红白二色的露腋巫女服，向过往的顾客分发免费的博丽灵梦宣传画……这是虐待儿童 & 非法雇佣童工吧！ 2 月 27 日在秋叶原 MesseSanoh 同人软件馆的店头举行了 LIQUID STONE 的「豆式东方 Project 博麗霊夢」的发售纪念会，这场纪念会上有一位小学四年级的少女身穿灵梦的 COS 服担当起了发放免费宣传画的工作，引起了广大怪蜀黍的强力围观。某怪蜀黍在博客中写道，在这样一个寒冷的雨天穿这么薄的衣服还露腋了，会得感冒的吧……看来 LOLI 还是激发了怪蜀黍的保护欲吧。



>>『花丸幼稚园』熊猫布偶现身 Animate 店头活动，与真·幼女拥抱

相信一月的这一部『花丸幼稚园』给不少观众带来了每周一次的欢乐享受，片中的萝莉们各具萌点，欢乐的气氛很适合当作餐后甜点来食用。在剧中出现的熊猫布偶被 Animate 运用到了店头的活动之中，和工作人员们一起发放「花丸」的宣传单，结果引起了路人的驻足围观和摄影留念。熊猫布偶还成为了真正的人生赢家和一个真正的幼女小妹妹来了一个激情的法式拥抱（伪）。





>> 韩国胖宅和等身抱枕成婚，菲特今晚推倒你



虽然我们经历过诸如音梦大叔和抱枕一起生活，某阿宅和宁宁结婚这样的囧事。不过这次的宅男和抱枕成婚事件还是足以引起我们的关注的，毕竟之前的重度二次元病患者都来自 11 区，但这次和抱枕结婚的男主角来自韩国，看他带着抱枕同去游乐园，游玩所有的设施时都购买两张票，让抱枕也占一个位置，在餐厅也点了两份食物，实在是囧煞我也。此外，由于此宅的结婚对象是双面抱枕，而且两面印的是菲特和奈叶两个人物，因此视频传遍网络以后他遭到了广大群众的指责，大家纷纷表示重婚必须死……

>> 2CH「801 版」躺着也中枪，棒子对日本最大揭示板实行大规模突袭



刚刚结束的温哥华冬奥会上，在女子花样滑冰决赛中，韩国选手金妍儿拿到了历史最高分荣获金牌着实给韩国争了口气。不过悲剧的是，金妍儿的高分冠军让得了第二名的日本人异常不满，很多日本人指责金妍儿的冠军是「八百長だ！（收买裁判）」的结果。这事传到韩国以后，网友立刻进

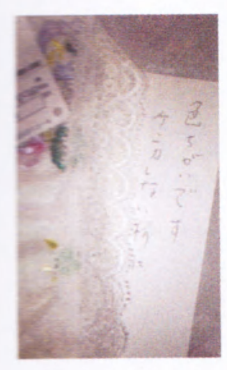
行了反击，不过他们错把“801”当成了“八百長”，结果攻击对象就变成了2ch 的 801 版，搞得日本的一帮腐女子相当无语，这次事件完全够资格入选“躺着也中枪”教科书了。

美国 3 岁女孩误把真枪当成 wii 控制器，对自己射击不幸身亡



3 月 7 日在美国田纳西州的威尔逊郡发生了一起悲剧，一个 3 岁的女孩 Cheyenne Alexis McKeehan 误把义父 Douglas Robert Cronberger 的一把 38mm 口径的手枪当成了玩具，并且对着自己射击，虽然在第一时间送往了附近的急救中心，但最终抢救无效死亡。据 Douglas 透露，那把手枪是用来驱赶附近的野狗的，事发当时自己不慎将手枪发在了客厅的桌上，可能被小 Cheyenne 当成了 wii 的游戏控制器，最终演变成了一出悲剧。愿逝者在天之灵能够安眠。

白色情人节收获白色内裤，柚木凉香父女关系融洽



声优柚木凉香小姐的父亲在网络上是大家公认的绅士，在刚刚过去的 3 月 14 日白色情人节那一天，这位爱女如命的绅士父亲送了一条白色蕾丝边内裤给女儿，还附带了一张写上了“不要吵架啦”的卡片，提醒柚木凉香和姐姐和睦相处。往年的白色情人节，柚木姐妹都会从父亲那里得到不一般的礼物，通常是豹纹、绑绳之类的战斗内裤，所以说今年的可爱蕾丝边已经是相当正常的款式了，大概是父亲顾虑到女儿已经到了谈婚论嫁的年龄了吧。柚木小姐在自己的推特上公开了这条内裤的照片，看来柚木家的父女关系真的非常好啊～

东京都新法案「非实在青少年规制」遭遇大量反对意见

东京都的定期议会上，一帮议员们意图通过最新的青少年健全育成条例改正案，对那些描写儿童啪啪啪行为的漫画等和谐物进行规制。不过这项修正案遭到了社会人士的广泛反对，在知名律师山口贵士的企划之下，包含漫画家、动画监督、人物设计师、动画脚本家、出版社在内的多达 50 名业界人士参与了新闻发布会，共同抵制此项法案的审核通过。这条法案不仅引起了专业人士的不满，也在社会上的一般群众之中引发轩然大波，15 日、17 日两天，保护日本市民会（简称日护会）在秋叶原举行了反对该修正案的街头演说，NICO 动画对这次街头集会进行了现场直播。全世界怪蜀黍们都需要二次元 LOLI 的爱啊，要不然发泄无门的触手就会伸向现实世界了吧，所以说，这项修正案绝对不能通过！



联名上书的大牌们包括：藤子不二雄 A、安达充、青山刚昌、高桥留美子、赤松健、安彦良和、糸杉柾宏、吉野弘幸、秋田书店、角川书店、讲谈社、集英社、小学馆、少年画报社、新潮社、白泉社、双叶社等。这串名单中混杂着平时就靠下限物谋生的作者们，看来财路可能会受到影响也让这些作者们十分紧张呢。

『交叉日』跳票一年终于偷跑，男主角 X 渣诚百年好合



Overflow 的最新作品『Cross days』在去年年初就登上了本杂志，并以其能和电动 XO 装置联动这个特性被广大玩家翘首以盼。不过在之后的一年之中，Overflow 使出了连暴雪都要惊叹的跳票大法，发售日一推再推，最终定在了今年的 3 月 19 日。大概是良心受到了谴责，Overflow 提前了两天就让『交叉日』偷跑，游戏本体容量高达 10G+，至于补丁嘛，一切都还是未知数。不过，本作中最具冲击力的还是男主角和渣诚的搅基活动，男主角为了帮言叶从世界手上抢回渣诚，女装引诱渣诚结果居然弄假成真，于是男猪愤然离去。最后，男猪被群啪时渣诚赶到英雄救美冰释前嫌，两人结成连理枝，游戏结束……总之，这原来是个腐向游戏啊，ORZ



TMA 版『化物语』停拍，一切皆因“大人的事情”



受到广大化物语 FANS 瞩目的 TMA 版『化物语』之前放出过两位女主角战场原女王和班长的饰演者的信息，分别是早乙女ルイ和みづなれい，早乙女ルイ小姐之前饰演的绿毛相当不错，因此这次她演绎的战场原女王也受到了大家的期待。不过遗憾的是，和之前「コスプレ縞パンニーソックス」停止贩售的理由一样，由于一些大人的事情，本作还未完成就被迫中止了拍摄，真是太可惜了，看来 TMA 的事业也并非一帆风顺啊……

虎之穴 ×Tony 比基尼少女 FIGURE 系列第二弹发售

虎之穴带来的「Toranoana & Creators Collaboration Figure Series 02【T2 ART WORKS】」本月正式发售，这款 FIGURE 是虎之穴联手人气绘师打造的 FIGURE 系列的第二弹，和 08 年发售的第一弹作品一样，这次邀请的绘师依然是大家熟悉的脖子以上清纯的 Tony 大神，负责原型制作的是著名的自由原型师宫川武。本款作品的亮点之一是毛巾的设计，另外为了满足大家邪恶的口味，这款 FIGURE 设计成了衣服可脱的样式。





摄影：兔兔 文字：Es！

任由你摆布的红白巫女！

FIGMA 博丽灵梦
会场先行贩售 & 指定店铺贩售限定

厂商 Maxfactory（マックスファクトリー）
系列名 figma
价格 2800 日元
发售时间 2010/01
仕様 ABS&PVC 涂装完成可动人形
全高：约 140mm
原型制作 浅井真紀・マックスファクトリー
9 月下旬指定店铺通贩

三巨头 × 东方 project 抢钱系列第二弹，figma 博丽灵梦，我们上次已经跟大家介绍过第一弹的黏土人灵梦，这次我们就来看看这只活灵活现的可动灵梦吧！

有三种表情替换，官方笑颜、生气脸和安逸脸，仅仅三张表情就把灵梦这个人物表现得淋漓尽致。拥有 figma 少有的丰富细节，替换配件有扫把、招魂幡、夹着符咒的手、酒瓶、酒杯和盘子，不管是原设还是公认的二次设定都能完美还原，可玩性十足！











多角度的灵梦



第一张表情，官方笑颜，可爱之中也带有威武的气息



马尾是可动的，配合上可动可静的蝴蝶结，千变万化





衣服的各方位细节，拥有可动人形少有的长裙，应该说是可动人形的限制吧。但是这款作品采用了动态的裙摆，完美解决了这个问题，虽然对可动性还是有部分限制，但依然能完美使用。



生气的表情，配合不同的动作还能有不同的效果



安逸脸，这个表情在介绍黏土人版的时候也说过了，灵梦的经典表情之一

小贴士 GK TIPS

三巨头

人形厂商 GSC、Maxfactory 和 ALTER，如今人形界公认的三家质量最好、最受欢迎的厂商，由于三巨头长期合作，除了会展市场一起展出以外，也常有商品联动，所以被联系在一起。

FIGMA

FIGMA 是由 Max Factory 企划及开发可动人形系列。FIGMA 是合成词，figure+marionnette（法语，指可操控的人形木偶）混合得来，本系列的设计和开发主要由 MAX 渡边和浅井真纪负责。以‘漂亮！高可动’（原文是「よくうごく、キレイ。」）为广告台词的可动人偶新产品 figma，以高可动以及兼具漂亮外型为主打，以人气动画角色为主打商品，是当今最受欢迎的可动人形系列之一。



新生！
回忆之旅的新起点！
Memories Off 7 速报

文 /wakesnow(KIDS FANS CHANNEL 撰稿组)

Memories Off
メモリーズオフ ゆびきりの記憶

是否还记得秋雨之中白雨伞留在那里的尘封往事？
是否还记得静籁之夜八音盒弹奏出来的悲怆旋律？
是否还记得那条织得太长的围巾，还有那枚珍藏了太久的伪钻石？
是否还记得教堂边花火下的美丽誓言，还有情人节那场措手不及的冷雨？
是否还记得那本『光之阶梯』，那串北寄贝，还有那句"只要梦想能够延续的话，愿望定有实现之日"？
是否还记得那束大波斯菊，那台矿石收音机，还有那句"即便牺牲希望和梦想也无所谓，只因无法取代的回忆就在身边"？
是否还记得那位带着"稻穗信"这个拥有悠久历史的名字的男人，慢慢从一个懵懂的捣蛋男孩成长为一位追逐梦想的成熟男子，当然还有那条不断拥有着新名字的小狗？

但凡曾经走进这个世界的宅们、非宅们或者伪宅们，大概都或多或少曾在心底留下了些许关于『Memories Off』（以下简称为"MO"）系列的美丽回忆。或许只是一位让你心动的人物，或许只是一段让你难忘的台词，或许只是一场让你怀念的旧梦。时光荏苒，十年的岁月如流水般悄悄地逝去，留下的是那些被时间所筛选过的回忆，作为藏于心底的宝珠而珍藏着，而『Memories Off』，这个延续至今的系列大概也是业界所能为人所记住的珍宝之一吧。

梦想还在延续，愿望终会实现。即便 KID 已经成为往事，"Memories Off"的旗帜却在新会社 5pb. 的接手中重新飘扬了起来。在经历了『Memories Off 6 ~ T-wave ~』及其后传『Memories Off 6 Next Relation』的致敬与过渡之后，正值 Memories Off 十周年之际，5pb. 顺水推舟地推出焕然一新的 Memories Off 十周年纪念作『Memories Off 7 ゆびきりの記憶』。

于是，新的回忆之门即将向所有 Memories Off 系列的粉丝开启，并将带给玩家全新的体验，全新的感动，已经全新的回忆！

新故事 NEW STORY

美妙的黄金周结束了，暖春的气息一如既往地造访了位于神奈川县藤川市的藤林高中。享受着从教室的窗户撒进来的温暖阳光，舒舒服服地在自己的座位上小憩着，这种平静而闲适的生活一直以来都是芹泽直树这位平凡的高中生所企望的。"一切都没有改变，永远都不会改变，这样温暖而又幸福的日子能继续的话就够了——"。上天所赐予的这种温暖而幸福的生活，一直到他升上高二都未曾改变。

"千夏我，可是直树的妻子噢！！"，直树一直觉得，能和总是说出这样令人含羞的言论的青梅竹马兼同班同学——天川千夏，以及其他朋友们过着这样平凡但快乐的生活就满足了。然而，这个小小的愿望被突然降临的谜之少女彻底摧毁了。

南云霞，一位浑身上下洋溢着神秘气息的女孩，忽然出现在了直树面前，然后大胆地开始了与直树的同居生活。"想赶我出去的话，随你的便。我失去的只不过是卧眠之榻，而你失去的，则是将来。这会是个很有趣的交易呢 ~"。完败的直树无可奈何地接受这乱来的现实，那原本平静的日常生活也因此被彻底搅乱了，当然或许也会变得更为新鲜有趣了点吧。身处种种困惑之中，又被道破他藏在心底的纠结回忆，直树有勇气松开那已勾紧的小指吗？

新人物 NEW CHARACTERS



天川ちなつ

天川 千夏

年龄：17 岁
身高：152cm
生日：7 月 19 日

市立藤林高中 2 年级学生。既是直树的同班同学，同时也是青梅竹马的表妹。小时候两人曾经订过婚，不过现在因为家庭间的关系取消了婚约，但是千夏本人还是坚持自称是直树的妻子。一天到晚在意直树的事情，所以每天一起上下学，在学校里也经常粘在一起。

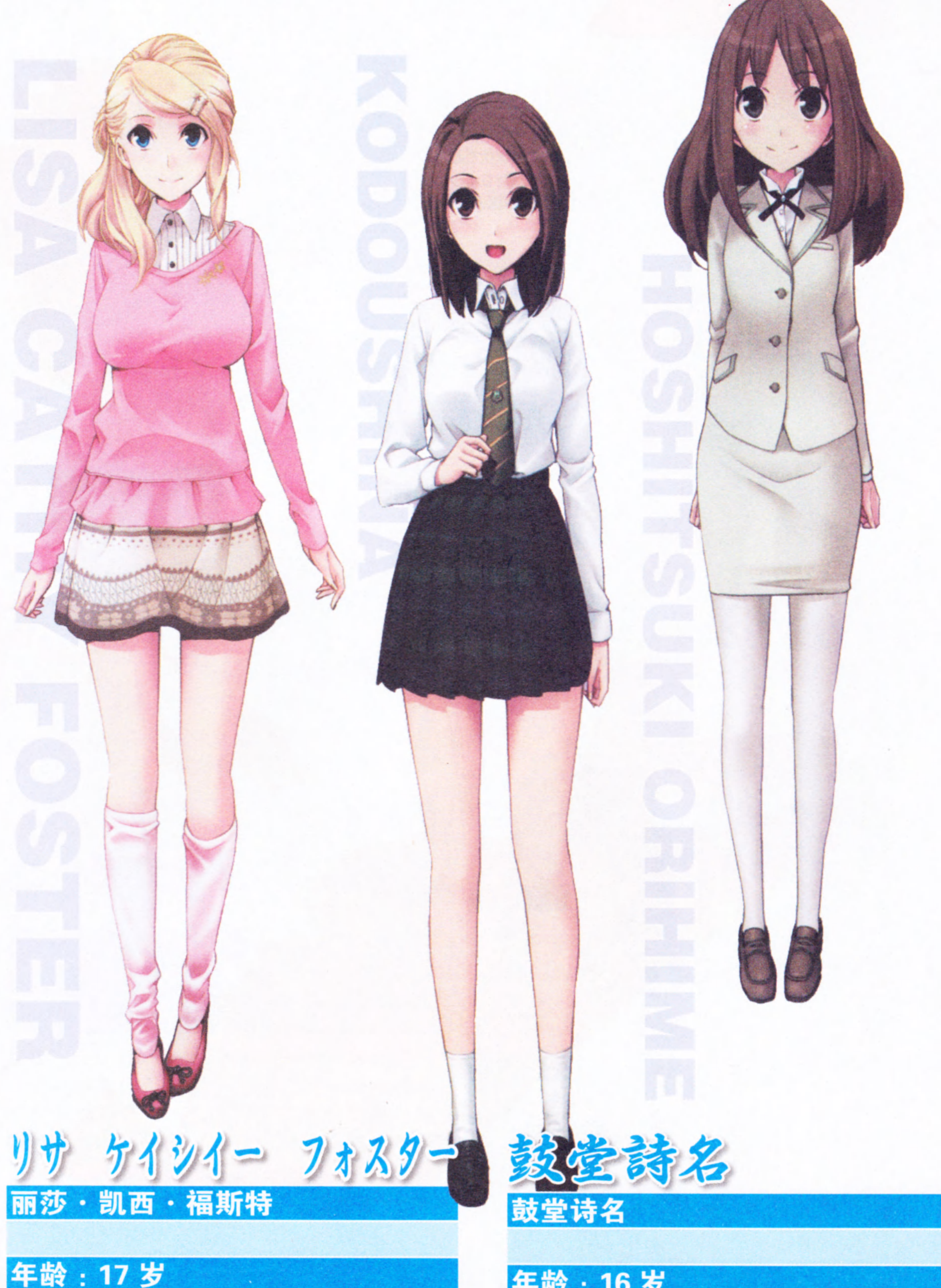
南雲霞

南云 霞

年龄：17 岁
身高：163cm
生日：9 月 30 日

突然离家出走来到直树家中的少女。好像是从很远的城镇跑来的，并强行和直树开始了同居生活。冷静且富有心计，但是对恋爱方面却很不了解。身材很好，可是自己却没有这样的意识。





リサ ケイシイー フォスター

丽莎·凯西·福斯特

年龄：17 岁
身高：171cm
生日：10 月 30 日

来日本进行短期留学的美国少女。傲人的身材和金发让人印象深刻。现在在一家名叫风流庵的餐馆打工。非常喜欢日本的历史和文化。

鼓堂詩名

鼓堂诗名

年龄：16 岁
身高：160cm
生日：12 月 1 日

藤林高校的一年生。开朗活泼的积极少女，在学校里是有名的“小广播”。

星月織姫

星月织姫

年龄：23 岁
身高：150cm
生日：7 月 8 日

在直树班上任教的新人老师。学生们称呼她为“小姬老师”，对她十分亲近。

新背景 NEW STAGE

『Memories Off 7 ゆびきりの記憶』(以下简称 MO7)故事的主要背景，既不设在 1 代和 6 代的澄空，也不设在 2 代和 4 代的浜咲，也不设在 3 代与 5 代的千羽谷，而是设在了之前较少提及到的藤川与林钟寺。这显然是希望进一步拓展 MO 系列的世界观，并摆脱诸多前作已经设下的限制，在保持与前作的联系的同时，充分发挥其自身的独特性。不过，说到藤川与林钟寺，可能部分 MO 的粉丝也不见得多么的熟悉，笔者不才，借用官方的世界设定，就向各位做一番简单的介绍吧。

但凡玩过 MO 系列的人大都会知道连接 MO 世界的诸多地点的是“芦鹿岛电铁芦鹿岛线”，简称“芦鹿电”。芦鹿电，沿着海岸线呈弧形连接了藤川市与千羽谷市，其间便散落着诸多我们已经颇为熟悉的地点，譬如说澄空町、樱峰市、登波离桥、蓝之丘和浜咲町等等。

藤川市就是芦鹿电的起点，这里有接续连接芦鹿电与其他路线的车站，同时也是芦鹿电的车站里最大的一个。藤川市是一个颇为繁荣的商业市镇，拥有几家大型的百货商场，MO2 的男主角伊波健他们常常会去那里逛逛。飞世巴所属剧团的练习场，白河萤参加钢琴大赛的音乐厅也都在此。另外，藤川还有一家聚集了日本有名咖喱店的博物馆，还可以亲自品尝到美味的咖哩料理。

就目前的情报而言，MO7 主人公们所在的藤林高中是之前从未提到过的学校，其校服的风格也与澄空高中、浜咲高中和绫园高中等等 MO 系列曾经出现过的高中校服截然不同。没有采用常见的水手服，而是接近于目前人气颇高的动画作品『科學超電磁砲』中常盘台高中校服的制式。目前所公布的人物情报而言，MO7 的故事重心还是将放在藤林高中这个舞台之上，5pb. 目前所公布的背景图中已经有藤林高中门口的图片，我们可以管中窥豹一番。到底这是怎样的一个舞台还是让我们拭目以待吧。

至于林钟寺，是芦鹿电从藤川开出后的第一站。从藤川到此乘坐芦鹿电的话大概只需要 4 分钟的时间，可见两地应该是颇为接近。林钟寺也许知名度上还不如藤川，但是如果细读 MO1 和 MO2 的剧本的话，这个地点却是很早就被提到过。在 MO1 中，某次课间三上智也与稻穗信闲谈中就曾提到林钟寺女校的女生们如何如何。林钟寺的地名，自然来自同名的那座寺庙；而关于这座寺庙的由来，可以去 MO2 的剧本中寻找。稻穗信向白河萤和伊波健谈起登波离桥传说时，就提到作为传说中那位不专一的男主角黑川武利为了弥补自己的罪过而修建了林钟寺。根据官方的设定，MO1 中三上智也的初恋桧月彩花就葬在林钟寺里。

根据 MO7 目前所给出的情报，男主角芹泽直树和他的青梅竹马就住在林钟寺，相信这里必将成为藤林高中之外的重要舞台，男主角与女主角的同居生活大概会有很重的笔墨吧。到底会发生了怎样的故事呢，嘿嘿，还是留几分悬念等到游戏出版吧。

新期待 A NEW HOPE

无论是背景设定，人物设定，还是故事展望，MO7 都彰显了其崭新的面貌。尤其是这次 MO7 的人物设定和画面不再由 MO 系列一向采用的两位画师松尾ゆきひろ和輿水隆之担当主要工作，而是大胆地起用之前很少涉足 Galgame 画面绘制的新人森井しづき，单从画面上带给老玩家直接而新鲜的视觉冲击。此前这位画师主要活跃在轻小说插图领域，画功底子颇为深厚，画风也比较清新宜人值得期待。

从 MO7 开始，MO 系列作品的制作监督也不再是由之前各正传作品的监督柴田太郎担任，而是由近年来 MO 多部外传作品(如『Memories Off ~それから again ~』)的监督松本裕介担任。因此今后 MO 作品的风格与前作相比将出现较大的变化，至于如何朝什么方向变化以及如何在继承与创新之间保持微妙的平衡，恐怕就是松本裕介所要面临的一大挑战吧。至于其他制作者的情况目前尚未明了。

当然，无论如何 MO7 都将是一部具有新起点意义的作品，它承载了 MO 系列的诸多传统，也肩负了 MO 系列新的希望，让我们衷心地祝愿 MO 这一细水长流的系列作品能够继续传承下去，带给我们更多更美好的体验：

回忆不灭，感动永传。▲

現実になる

文/君望（KIDS FANS CHANNEL 撰稿组）

人生赢家的混沌滋味

CHAOS；HEAD love Chu ☆ Chu！ 前瞻

08 年的 4 月，望着 galgame 这块瞬息万变的沃土，不甘于仅仅为人代工动画改编游戏和继承 KID 遗产的 5pb. 投下了本社原创品牌的一粒石子——『CHAOS；HEAD』。以宅为主角的游戏本就是凤毛麟角，而从游戏的骨子里透出的那股浓浓的宅味更是让人诧异。

在这等标新立异之下，作品自问世起就受到了巨大的关注，订单雪片般发来。见到其中蕴藏的利润，5pb. 当然不会放过：先是倚靠平日里交往的动画公司制作播放 TV 动画，为游戏造势，同时消化库存；另一方面，则是开辟起毫无同业竞争的处女地 XBOX360，不仅在高清化和强化演出效果上做足了工夫，更是加料补完了原作 Fans 呼声甚高的角色个人线。如此重新包装一番后，『CHAOS；HEAD NOAH』隆重登上了次世代主机的平台。

不过，精明的 5pb. 这样就结束了吗？当然不会。在时隔将近两年后的现在，『CHAOS；HEAD NOAH』的 Fan Disk『CHAOS；HEAD love Chu ☆ Chu！』再次登陆 XBOX360，袭向死宅们的荷包……

する!?

さきはたりみ
咲畑梨深

Rimi Sakihata
CV: 喜多村 英梨

"阿拓，这~个~呆~子~"

私立翠明学园高中 2 年级学生，拓巳的同班同学。性格开朗，心胸宽广，即便是对拓巳那样的废柴也能一视同仁地对待。美中不足的是，学习成绩相当糟糕。行动力和勇气十足，又有着果敢的挑战精神，所以显得很好管闲事。有着不管什么事都一个人背负的倾向，不和任何人商量，只是自己独自地努力，结果常常是竹篮打水一场空，还屡次把周围的人卷进去，让事态愈发恶化。

西条拓巳

TAKUMI NISHIJO
CV：吉野 裕行

"跪下！给所有梦想着脱宅的御宅族跪下！"

故事的主人公，私立翠明学园 2 年级学生。身为一个沉迷 ACG 的重度御宅族少年，在卷入了种种离奇的猎奇事件之后，终于有了些许的成长，现在开始以"人生赢家"作为奋斗的目标。不过，重度宅化的思考模式深深地刻在他的举手投足之间，令他无法正常向三次元的女性搭讪和交流，妨碍着他的脱宅大业。至于那强烈的妄想癖，依旧在他碰到讨厌的事情时就马上从烦恼的现实中逃避进去。曾经作为能把妄想化为现实的能力者——giga-o-maniacs 而觉醒，但他的那份能力也在之前的战斗中消失了。

にしじょう　ななみ
西條七海

Nanami Nishijoh
CV：宫崎羽衣

"被哥哥做了 H 的事情……"

私立翠明学园高中 1 年级学生，拓巳的妹妹。性格坚强活泼，因为哥哥深陷御宅族生活不可自拔，所以抱持着"不做一个可靠的妹妹不行"的强烈意识，总是很神气地对自己的废柴哥哥发牢骚，因此常常吵架拌嘴。尽管如此，但事实上不管是过去还是现在，她都是个不折不扣的兄控，那也只是自己默默关心哥哥的手段而已。在哥哥面前相当地爱撒娇，一旦被哥哥冷落就会生气。当然，右手完好无损地长着。



岸本绫濑

AYASE KISIMOTO

CV: 榊原ゆい

“在我身躯，刻下，再会之证……”

私立翠明学园高中2年级学生。曾以『FES』的名义，在哥特朋克乐队『PHANTASM』中担任主唱，不过乐队现在已经解散。看上去总是一副有气无力的消极模样，再加上她那淡漠的口吻，给人的印象上比实际年龄要成熟得多。因为有着精神疾患，并且受到自己喜欢的书『邪心王传奇』的强烈影响，言语行动的表现相当电波难以理解。常常把日常中发生的各种各样的事情，定为只有她自己能理解的称为『邪心』的概念中。



楠优爱

YUA KUSUNOKI

CV：たかはし智秋

“你坐吧”“请坐吧”“坐吧”“坐下”“快·坐·下”

私立翠明学园高中3年级学生。看上去一副文静而又温柔的大姐姐形象，对于ACG方面相当感兴趣，在拓巳的“培养”下，最近掉进美少女手办的收藏大坑中。为人处事上相当有礼节，即使对比自己小的人也用敬语。有着强大的毅力，一旦决定了的事情一定会做完。她有一个双胞胎妹妹，但关于妹妹的一切发言都属于禁止事项。生气的时候口气会变得冰冷，表情也会随之改变，就像是突然间人格发生了转变。“逼问五段动词活用”只有在人格突变之后才会使用，或许这才是她的本色。



苍井濑名

SENA AOI

CV：生天目 仁美

“西条，立刻把刚才的事忘了。否则就砍了你。”

私立翠明学园高中3年级学生。性格冷漠，从不提及关于自己的事情，社交性为零。不管对方是谁一律敌视，哪怕视线交错都会狠狠地瞪向对方，还总是摆出一副居高临下的男性口吻。但事实上那不过是她的伪装而已，真正的她精神上非常地脆弱，或者说胆子很小。对于别人拜托的事情，很意外的不擅于拒绝，害羞起来就会显得很动摇。非常喜欢一种叫『呱呱君』的冰棍，时常能目击到她舔着冰棍在闹市中出没。



折原梢

KOZUE ORIHARA

CV：辻 あゆみ

“小梢也要！为了最喜欢的阿拓，小梢什么都能做！”

私立翠明学园高中2年级学生，拓巳的同班同学。是个冒失鬼，十分活泼好动，常常以一种幼儿般的口气说话。但让人意外的是，她在察言观色上相当有一套。曾经因为精神上的原因患了失语症，不过现在已经治愈。一旦有自己看着不爽的人或事，就会突然变了一个人似的充满攻击性，让人不禁怀疑她的大脑中螺丝是否松了几颗。



星来 オルジェル

SEIRA ORGEL

CV：友永朱音

“阿拓，最喜欢你了，呆～子～☆”

拓巳最喜欢的TV动画『Blood Tune』中登场的女主角。人物设定：17岁、棒球部经理、变身魔法少女、公主、巨乳、傲娇。口头禅是『呆～子～☆』，持有一把外形凶恶的魔法大棒作为武器。拓巳非常迷恋她，购买了很多个星来的手办，并公开宣称“星来是我老婆”。每当拓巳逃避现实进入自己的妄想时，出现在他面前的也都是星来。



エリンフレイ オルジェル

ERIN-FRAY ORGEL

CV: 加藤英美里

“给我闭嘴！蠢货☆”

通称艾琳，拓巳最喜欢的TV动画『Blood Tune』中登场的人物，外表是10岁的女孩。在『Blood Tune』中的设定是女主角星来的妹妹，口头禅是「蠢货☆」。武器与姐姐相似，同样是一把凶恶的魔法棒。突然现身在拓巳的PC显示屏中，不过无法从显示屏中出来，说了形形色色的流言挑拨拓巳。



【故事 STORY】

“我的目标不是什么英雄！而是人生赢家！”

生活在大楼顶层的集装箱中，满屋子的PVC和galgame，严格安排着免于被开除的最低上学课表，如有必要可以几个星期足不出户——身为这样一名重度死宅的西条拓巳，在前作中的事件结束后，开始憧憬起人生赢家的幸福生活，准备脱宅过上正常人的生活。

原本这似乎应该是件好事，不过让拓巳感到不对劲的是，季节不知不觉已经步入了夏天，但自己对此却是全无印象；更有甚者，就连导致整个涉谷化为一片废墟的涉谷崩坏事件，像被擦去般没有发生。在愈发困惑的拓巳面前，六位少女（全员LoveLove状态）登场，并告诉了他——“这里是你的心像世界，为了离开这里，你必须杀死存在于这个世界某处的星来——”

究竟拓巳能不能对自己的正宫（二次元限定）星来下手，离开这里呢？他跟少女们的LoveLove关系，又将进展到何程度？人生赢家的宣言，是否能够实现呢？六个LoveLove的世界，一切，都将由“啾～”来决定——

［梨深线］

梨深和拓巳确认了彼此的心意。一天，梨深突然搬进拓巳的房间（集装箱），开始了同居生活！？但是，这却让拓巳陷入了恋爱的困扰——越是喜欢梨深，就越是在意她的过去，在意她和“将军”的关系。有处女情结的拓巳，对于梨深“以前交往过的男人”什么的，是绝对不愿去承认的。而梨深，现在开始应该怎么办好呢？

［七海线］

明明是兄妹，拓巳和七海却真心地接了吻，而且那正是两人相互追求着的带有浓烈感情的吻，所以没法用“只是个事故”来蒙混过去。因此，两人的内心十分混乱，关系也顿时变得生硬起来，这样下去，就会面临家庭破裂的危机。因此，拓巳为接吻的事情向七海道歉，结局却发展成将不得不断绝掉兄妹关系，拓巳到底应该怎么办才好呢？

［优爱线］

拓巳和优爱找回了两人刚刚相遇时那种一起聊着动画的平稳关系。可是，优爱好像有一个叫做美爱的双胞胎妹妹。优爱对拓巳表白了这一点，还说：“我从现在开始是作为优爱活下去呢？还是作为美爱活下去呢？我想让你来决定。”也就是说和双胞胎的姐姐成为恋人还是和妹妹成为恋人，拓巳要做出选择吗！？

［绫濑线］

“对拓巳的爱已经充满了我的生活，所以，唱歌已经不再有意义了。”

——绫濑如此告诉拓巳。但在拓巳看来，只有当绫濑是FES时才能闪闪发光，他希望那个集虚幻和神圣为一体的歌姬重新复活。

“这样的话，就暂时让我住在拓巳的房间”。

面对绫濑的回答，虽说仍无法理清二人之间到底是什么样的关系，但拓巳还是开始了与绫濑的同居生活……

［濑名线］

濑名彻夜照顾着因为感冒而病倒的拓巳，一向态度强硬的她，罕见地吐露出了泄气的话语。眼见这个时候是和濑名啾～的最好时机，尽管拓巳是个死宅，但这次他并没有缩卵，可

未曾想到的是，却被濑名拒绝了。

"虽说这里是你的心象世界，但是我不是你的妄想，不会让你随心所欲的。"

这个濑名到底是不是真正的濑名呢？要怎样才能证明呢？

【梢线】

梢对拓巳的好感已经是过剩状态，行动上甚至也开始失控。哪怕稍微让拓巳有些不愉快的人和物，她都会立刻动手准备把对方砍成七零八落。拓巳被梢折腾得身心俱疲，没有一丝放松的时间。更糟糕的是，这种状态的梢和星来狭路相逢了。两人超出常识的战斗，即将使心象世界的涩谷也濒临崩坏！？

【游戏前瞻 PREVIEW】

与前作相比，本作的故事可说是显得相当的无厘头，这点从游戏的标题就可以看出——『CHAOS;HEAD love Chu ☆ Chu！』。"Chu"是什么呢？顾名思义，这是一个拟声词，通常用于形容接吻上，换言之，也就是"啾～"。毫无疑问，如此标新立异的标题想不吸引他人的眼球都很困难。不过，在作品的开发阶段，其实标题一直都是悬而未决。为了能完美地阐释作品中那浓厚的 lovelove 的气氛，前前后后将近有 100 个备选提案，直到最后一锤定音，敲定了这个让人脸红心跳的标题。

不光如此，在剧情上，本作高举着"妄想爆裂"的旗号，彻底颠覆了宣称"99% 的科学，1% 的妄想"的前作。先是让身为死死团团员兼工口游戏宅的主角高呼要成为人生赢家，把上软妹度过有时一天两次有时一次两天的幸福生活……难以想像这真的还是前作那个与人交流障碍，信仰着二次元至上主义，对三次元女性毫无兴趣的死宅。

而接着登场的女性们就仿佛被金手指锁定了好感度，纷纷以 lovelove 的姿态示人，让人不禁大跌眼镜。但在揭示主角所看见的是自己的心像世界后，不得不说死宅的本性就是死宅，妄想的本事丝毫没有退步，"妄想爆裂"这四个字，用的真是恰如其分。至于前作中花了大量篇幅和笔墨所表现的各种(伪)科学和(异)能力，在"人生赢家"的宣言面前，还能有几分存在感和战斗力可言呢？

为了充分的表现出作品的魅力，本作依然保留了前作大受好评的妄想 Trigger 系统，通过不同程度的消极妄想和积极妄想，来改变相应进入的角色路线。并且，一扫前作阴暗惊悚的气氛，发动时外圈的黑色背景变成了富有少女情调的粉红色。

同时，为了更贴合游戏那甜到发腻的妄想天国，曾连续演唱 PC 版、XBOX360 版、动画版以及『Steins;Gate』主题曲和片尾曲的**いとうかなこ**小姐本次破例没有担当主题曲的演唱，仅仅只是负责片尾曲。而担当主题曲演唱的歌手，则是音乐团体 fripSide 的前成员 nao 小姐。她的曲风电波而又萌劲十足，代表作是『恋姬无双』TV 版的主题曲。细心的同学或许会发现，在那时候她就已经与 5pb. 有过合作，所以本作中 5pb. 会将触手伸到非旗下艺人的她身上，也就不足为怪了。

纵观系列的发展轨迹，可以看到一个很有意思的现象，那就是 5pb. 在宣传和销售上的灵活变化。在『CHAOS；HEAD』那时，虽然 5pb. 有做不少贴牌游戏，但原创品牌这一块并不算他们熟悉的领域，再加之『Que ～**エンシェントリーフの妖精**～』那不甚理想的销量，使得 5pb. 不由得采取保守策略——一方面找到 N+ 合体，利用其在 Galgame 用户群中的影响和在业界的销售途径，在市场上赢得一席之地，而不至于湮灭在水面之下；另一方面，则是请到了佐佐木睦美担任人设，借此吸引一票 KID 和 MO 的骨灰 fans 前来捧场。

PC 版发售后，受到的关注和游戏的销量证明了 5pb. 策略的成功，但是，随之也带来了一个让他们头疼的问题——用户都只知道 N+ 的皮，却没有注意其中的 5pb. 核心。在他们看来，『CHAOS；HEAD』就仅仅只是 N+ 产的一枚蛋。这对于一心想扶持自己的原创品牌的 5pb. 来说，可不是什么好现象。因此，在移植到 XBOX360 上的『CHAOS；HEAD NOAH』时，5pb. 着手淡化 N+ 的影响，不再广而告之"5pb. × N+"宣传标语。不久之后，N+ 的『Phantom』宣布移植到 XBOX360 上时，没有交给经验丰富的 5pb.，而是由本社自行开发，似乎也说明了些什么。

而到了『CHAOS；HEAD love Chu ☆ Chu！』，凭借着『Steins;Gate』中的爆表表现，林直孝原先只是草草一笔带过的身价，现在顿时成为了重点关注对象。而原本浓厚的 N+ 影子，则已经淡化得毫无痕迹。

【结语 SEE YOU...】

两年的时光流逝，不知不觉间，PC 版加上 XBOX360 版的销售总量已经超越了 6 万本。虽然远远无法与那些动辄上百万的 RPG 大作相提并论，但作为一款文字类游戏，这也已经是十分欣喜的成绩。志仓千代丸的混沌思维搭上林直孝的宅笔，不断突破着大众的认识——『Steins;Gate』获得了近年来罕有的高度，而同时期企画的 Chu ☆ Chu，或许，又会从截然不同的方向带给我们新的冲击，3 月 25 日，let's go！▲





Fair Ladies and Naked Apron

美少女就要出得厅堂、入得厨房

透 析 全 才 的 フ ミ オ

The Art of Fumio

文/完蛋了的国王

在笔者曾经介绍过，或者提及过的几十位画师里，无不是笔力惊人，风格特立独行的人物。但这期要介绍的フミオ是一位真正的全才，这不仅因为他接连制霸了游戏原画、小说插画、同人活动，还有门槛相对较高的正规漫画领域，也因为他与“拔系”和“泣系”两大Galgame游戏类型深厚的渊源，这使得フミオ不仅画风随和，讨人喜爱，而且曝光率极高，很有“大众情人”之相。废话不多，马上进入フミオ的世界吧。

最初的“拔系”色彩

作为土生土长的大阪人，2001年**フミオ**的业界之路正式启程，一切看上去还平平无奇。所谓近水楼台先得月，**フミオ**的第一站是开设在大阪本地的一家Galgame制作厂商atelier Kaguya。atelier Kaguya的两位核心人物M&M和choco chip都是同人画师出身，在当地的画师圈内有一定号召力，虽然在关西大阪也算是ACG重镇之一，但其实业界的圈子并不大，**フミオ**也就是在这种情况下上了贼船。

不过M&M和choco chip，以及另两位同人时代的伙伴E.T（程序担当）和ODE（脚本担当）虽有一腔热血，实际操作起来却迟迟不得要领。整个2001年里，atelier Kaguya一共发售了多达5部游戏，6月一个月里就有两部，其中就有**フミオ**担任原画处女作的『少拘女～私**を**忘**れないで**～』，这5部游戏尽管在同一年里发售，但情形大致可以分为两个阶段。其中前三作被认为是atelier Kaguya的草创期，这个时期的作品大多被湮没在当年成百上千的Galgame中，不仅销量惨淡，知名度也完全无从谈起。

包括『少拘女～私**を**忘**れないで**～』在内的这三部作品无论从游戏类型、原画画风、脚本风格，还是音乐声优等一些辅助元素来看，竟找不出什么可以用一句话概括的共同点。前两作的原画都是atelier Kaguya的元老人物之一桐生**タツヒコ**，可以说**フミオ**算是在人手严重不足的情况下被临时招来打工的。两人画风上的差异其实一开始并不怎么明显，都有点当年流行的大饼脸型，外加晶莹剔透的水灵大眼。**フミオ**在少女体型的画风上显得更游刃有余一些，而不像早年流行的那样弱不禁风。后来尽管细长脸型和扇形的眼睛画法逐渐流行起来，





取代了原先普遍采用的圆润画风，不过**フミオ**在日后的逐渐进化中，摸索出了自己的特点，将珠圆玉润的感觉保留了下来，也成为现在辨认**フミオ**作品的一大特征。话说回当初『少拘女～私**を**忘**れないで**～』发售以后，以画风而论其实并不落下风，以一个新人而言能画到这种程度，莫如说是非常有潜质的可造之材。可惜就可惜在，atelier Kaguya草创期的作品实在太过无趣，根本就没什么值得一提的卖点。

回想当年正值以Key为代表的“泣系”Galgame厂商大行其道之时，『Kanon』和『AIR』接连推出，市场反响极为强烈，就连先前领跑的Leaf社也不得不调整市场策略，调头制作泣系游戏。大家仿佛都有一种共识，那就是重脚本而轻原画，能令人眼泪狂飙的就是感人至深的故事情节，原画反倒像是偶尔制造一些啪啪啪场面刺激服务一下剧情的调味品。在这种背景下，当然不太会有人关注哪里冒出来几个有潜质的新人画师。更要命的是『少拘女～私**を**忘**れないで**～』也想来点感人的桥段，脚本描写的是天使下凡，附体在遭遇交通意外而濒死的主人公身上，然后再去拯救几个不幸的少女。貌似瞄准的是凄婉和纯爱的剧情。说起来容易，但担任脚本的**うたきち**没有这个实力，事实证明此君后来没有再碰过恋爱类题材。玩家们都只能勉为其难地接受这是一部纯爱游戏的事实，当然更不会有人把它往“泣系”这个领域里靠。

不过游戏也不能说一无是处，老板到底是画师出身，对原画方面的高要求无形中催生了游戏在工口度方面的高素质，也就是说无论游戏是何题材，脚本如何白烂，游戏的CG都是同一种类型，要身材有身材，要露出度有露出度，要杀必死有杀必死。虽说都是出自



无名画师之手，但与 Key 社的那些惨不忍睹的 CG 比较，确实要好上几个档次。于是，M&M 和 choco chip 终于觉悟了，何必硬要在“泣系游戏”的这班高峰车里挤得头破血流，最终落得惨淡收场呢？咱上别的车（痴汉列车？），反其道而行之不就好了！

就在市场普遍不看好脚本薄弱，以高工口度为卖点的“拔系”游戏的时候，atelier Kaguya 义无反顾地一头扎了进去。『少拘女～私を忘れないで～』发售后不久，atelier Kaguya 便进行了大的调整，被分成了几个不同的工作室，游戏开发分包到工作室，原画固定了下来，并确立了非“拔系”Galgame 不做的方针。M&M 和 choco chip 两人分别带领 TEAM HEARTBEAT 和 Berkshire Yorkshire 两个工作室，亲自担任原画。至此 atelier Kaguya 短暂的雇佣兵时代也就画上了句点，年轻的**フミオ**没有选择留在那里，而是远走他乡。

事后来看，**フミオ**没有留在 atelier Kaguya 是明智的，如若不然，8、9 年后的他可能也不过是一个画浓密的工口题材十分拿手的“拔系”画师罢了，至于能否达到像八宝备仁那样的高度，就完全看个人造化了。后来的 atelier Kaguya 凭借『最终痴汉电车』一作迅速打开知名度，然后通过『人形之馆』、『妹汁』，以及“姊三部曲”等一系列游戏攀上了“拔系”王者的宝座，去年就连八宝备仁也终于跟 atelier Kaguya 联起手来。当然这都是**フミオ**与 atelier Kaguya 分道扬镳之后的后话了。

Frontwing 时期的大展拳脚

常言道：此处不留爷，自有留爷处。**フミオ**离开了大阪，以浪人身份上洛，2002 年就在东京落户了。此时有一家雄心勃勃的 Galgame 公司也在大举招兵买马，打算与几家盘踞在关西的业界巨头一争高下。这家公司名叫 Frontwing。

2000 年 Frontwing 以『**カナリア～この想いを歌に乗せて～**』一作出道，游戏从制作团队，到包装，再到移植策略都显示出大手笔。游戏原本就是以轻音部为舞台，所以音乐方面十分考究，由后来的著名音乐创作集团 Elements Garden 一手打造，先后家用机平台化和 OVA 化，在一开始就积累了不少品牌的拥趸。次年新感觉热血 Galgame『Hooligan』发售，执笔原画的是八宝备仁，这段历史在前几期的八宝备仁专辑中有过介绍。

Frontwing 的作品都有着不错的品质，而且乐于接纳善于画工口的画师，估计当年**フミオ**也曾经被看作是“拔 Game”的画师而被招致帐下。不管怎么说，在**樋上いたる**这种水准的原画肆虐电脑屏幕的那段时间里，很多游戏公司都感觉真正有实力腕也不大的画师大概也只有到“拔系”的圈子里去找了。其实，**フミオ**与“泣系”和“拔系”两大势力的因缘只是刚刚开始。

Frontwing 的作品是不错，但过于低产，最初的两年里每年都只有一部游戏问世，存在感实在有待加强。于是 02 年开始 Frontwing 也效仿主流，在旗下分立了数个子品牌，开始平行开发游戏。其中 Survive 一开始以八宝备仁为主接连推出了两部新作，包括 Frontwing 本家在内的其它品牌还没有固定的当家画师，一直在轮流尝试不同画风。一年后 Frontwing 的





主力脚本之一 Moka 跳槽自立门户，八宝备仁也一起离开，结束了与 Frontwing 近两年的合作，留下了三部作品。八宝备仁走后，Frontwing 的第一块招牌就交到了**フミオ**的手中，不过在这之前，一切并非一帆风顺。

Frontwing 早期一直在任用画师的问题上举棋不定，公司处女作的原画是后来 GROOVER 的当家画师片仓真二，可是在完成出道作后片仓就去了 GROOVER，从此与 Frontwing 再无交集。而后的几部作品里，先后任用了八宝备仁、藤冈建机和濑口**たかひろ**三位画师，连同之前的片仓真二，这四人里只有八宝备仁有业界经验，其余三人都是首次接触 Galgame 原画，甚至后两人都是漫画家出身，做原画纯粹玩票。公司飘忽不定的画风给市场定位带来了很大问题，结果 Frontwing 出现的前三年里，总是给人以各方面都想要有所表现，但各方面都没有突出特点的印象。八宝备仁被留任的一年多里，共计开发了三部作品，风格各异，其实也是在尝试一种令双方都感到舒适的合作方式，可惜最终无果而终。

02 年声势浩大的 Galgame 三连弹『426』发售后被证明捆绑销售的方式并不成功，三部毫无关联的作品完全没有必要被强绑在一起，于是事后决定再分拆开来发售，也为日后移植家用机平台提供便利。其中题材最欢乐的『Sweet Legacy』进过一番重新包装，在半年后出现在 PS2 上，翌年又逆移植回 PC 平台，原画从原先的漫画家濑口**たかひろ**一人，扩充至 4 名，濑口退居人设之职。该作原画里出现了**フミオ**的名字，不过在此前由他独立担任原画的新作『**クランクイン～早春賦～**』已经在 02 年 8 月发售了。**フミオ**打破了其他几人仅仅一作就“见光死”的宿命，似乎让人看到了他日后在 Frontwing 有所作为的预兆。

『**クランクイン～早春賦～**』是 Frontwing 的另一个品牌**ホチキス**的首弹，公司方面委以脚本神乐坂**ありす**重任，希望能与另一主力脚本师桑岛由一并驾齐驱。不过**ホチキス**手里却

没有什么充沛的资源可以利用，陪衬的地位一开始就已经被决定了。『**クランクイン～早春賦－**』是一部小品游戏，各方面设定简单，女主角更是只有区区三名。尽管如此，**フミオ**兢兢业业的表现还是得到了公司和玩家双方面的认可。他在原画方面显得十分老练，虽然只是个人第二部作品，在掌控各种不同氛围和角度的CG作品时，**フミオ**表现出难得的游刃有余。与其他几位打零工的原画在画工口CG时的那种生涩相比，**フミオ**的水准已经相当接近八宝备仁了。

当然，随着时间的推移，人们才慢慢发现**フミオ**的全才，而不仅仅只局限于“拔系”作品和重口味工口，在Frontwing继承了八宝备仁衣钵的倒是另有他人，那就是后来与**フミオ**平分秋色的空中幼彩。事实上，Frontwing也是在03年的**ホチキス**第二作『双子H』时才发现了空中幼彩的才能，此人画风乍看上去非常可爱，非常女性化，但画起工口来却十分了得，以至于Frontwing后来另辟蹊径，开发了魔法少女变身触手系的作品『魔界天使』，一连四作人气不衰，已经成为Frontwing的招牌游戏之一了。

同时期的**フミオ**则被调去担当了Survive新作『**ゆきうた**（雪之歌）』的原画，以填补八宝备仁离开后的空缺。『**ゆきうた**』的故事类型是老套的不能再老套，却又仍然人气高涨的校园青春剧，飘雪的季节、美少女转校生、许愿树、小镇传说等等，都是玩家似曾相识的设定，人设方面也是大同小异。学园偶像的富家大小姐、主角的活泼义妹、幼驯染的同级生、双目失明的忧郁少女、身材傲人的熟女教师，既视感是

カレーうどん

2006 SUMMER UraFMO presents



うた"这个系列，系列的体系不像『魔界天使』那般前后紧密，而是比较松散的形式，只是套用同一套制作班底，故事则完全无关。04 年 8 月『そらうた（空之歌）』发售，担任脚本主力的仍然是与 Frontwing 合作多次，后来以『零之使魔』系列而红得发紫的山口升。游戏的舞台搬到了濑户内的一个小城镇，主人公小西道隆自幼就有着灵视的能力，父母双亡的他多年来一直与义姐同居（义妹变义姐啦），某日在祖母的葬礼过后的翌日，义姐突然离家出走，接着主人公的身边出现了一连串的人和事。

跟前作『ゆきうた』不同的是，『そらうた』以营造神秘的氛围，表现独特的生死观为主要目的，并且是一部典型的"夏日游戏"，在用色上较之前作就要鲜亮的多。前后只相隔 8 个月的功夫，フミオ在作画方面的功力可谓进步神速，游戏的 CG 提升了不止一个档次，用色鲜活了许多，在衣着和皮肤的质感以及明暗控制方面手法华丽了不少，背景作画十分细致，几处夕阳和夜空下的场景很好地配合了游戏的整体氛围。而且人物的造型刻画更是成熟了几分，性感程度有所提升，工口场面也较之前大胆了不少，受潮流的影响，一些以前被看做极限 Play 的场景也被融入了这样一部多少带点纯爱感觉的游戏中。在批评空间上，『そらうた』得到的分数要略低于『ゆきうた』，玩家对脚本质量的下降感到不甚满意，但大多对フミオ的原画不吝溢美之词，所谓东边不亮西边亮，"XX うた"系列的第二作总算也交出了一份还算过得去的答卷。

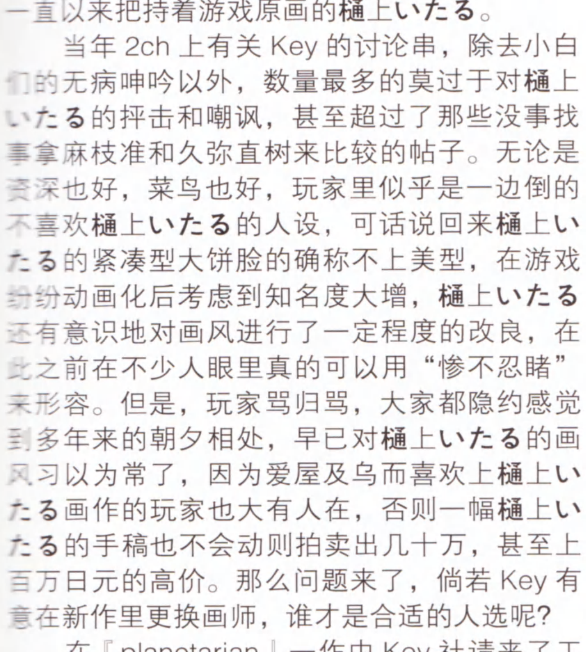
不过在当年 Frontwing 的两部主打作里，『魔界天使』的风头显然盖过了『そらうた』，可能连 Frontwing 方面自己都没有料想到一部重口味触手系 Galgame 竟如此受追捧，网络上一片为萝莉女主角和她的声优青山ゆかり击节叫好之声，变身战斗美少女和触手的设定看来也收到了广泛好评，公司隐约感觉到萝莉和萌的时代走近了。怎么办呢？全公司上下的原画师都只能给空中幼彩腾空间了。之后的几年里 Frontwing 的开发思路又回来了低产的轨道上来，一年至多只推两部新作，由空中幼彩包办人设和原画的就占到了一半。一山不容二虎，原来的第一主力フミオ只能被雪藏了。

被智代所"眷顾"的男人

还是那句话，此处不留爷，自有留爷处。フミオ早在 2002 年刚成为自由画师不久时就已经尝试跨界，在插画方面小试身手。当年 CIRCUS、F&C 等几个大社都对这个年轻画师留下了不错的印象，只是碍于各自都有人气彪炳的当家画师，没有什么太合适的位置留给フミオ，况且不久后フミオ就在 Frontwing 打下了一片天，事业蒸蒸日上，无暇他顾。就在 04 年逐渐在 Frontwing 失去主力画师的第一把交椅之后，重获自由的フミオ凭借前几年积累下的业界关系，一时半会也不用为吃饭发愁，很快就有一家大社找上门来，委以一部让人欲罢不能，却又忌惮三分的作品，这就是 Key 社的新作『智代 After ~ It's a Wonderful Life ~』。

当年还在拔系游戏的小公司atelier Kaguya 里厮混的フミオ，估计怎么也想不到日后会给让他的处女作无人问津的泣系游戏元祖 Key 社打工吧。其实 Key 也正处于进退两难的尴尬境

地里，05 年的『智代 After』可以说完全是在争议声中登场，争议声中谢幕的。就在 Key 社先后打出了『Kanon』『AIR』和『CLANNAD』这“催泪三连弹”之后，人气可谓如日中天，随处可见对游戏的脚本和配乐顶礼膜拜的玩家，说到底大家眼中只有麻枝准、折户伸志、久弥直树这些强者，把他们一再神化。但 Key 社的元老里唯有一人时常引起群众的不满，那就是一直以来把持着游戏原画的**樋上いたる**。



当年 2ch 上有关 Key 的讨论串，除去小白们的无病呻吟以外，数量最多的莫过于对**樋上いたる**的抨击和嘲讽，甚至超过了那些没事找事拿麻枝准和久弥直树来比较的帖子。无论是资深也好，菜鸟也好，玩家里似乎是一边倒的不喜欢**樋上いたる**的人设，可话说回来**樋上いたる**的紧凑型大饼脸的确称不上美型，在游戏纷纷动画化后考虑到知名度大增，**樋上いたる**还有意识地对画风进行了一定程度的改良，在此之前在不少人眼里真的可以用“惨不忍睹”来形容。但是，玩家骂归骂，大家都隐约感觉到多年来的朝夕相处，早已对**樋上いたる**的画风习以为常了，因为爱屋及乌而喜欢上**樋上いたる**画作的玩家也大有人在，否则一幅**樋上いたる**的手稿也不会动则拍卖出几十万，甚至上百万日元的高价。那么问题来了，倘若 Key 有意在新作里更换画师，谁才是合适的人选呢?

在『planetarian』一作中 Key 社请来了工画堂的当家画师驹都英二，要论绘画功力恐怕





不太会有人怀疑驹都英二的实力，工画堂作品的销量都是明摆着的。但事实是，Key 社玩家对驹都英二并不买账，可能是看惯了**樋上いたる**的大饼脸，对驹都那楚楚可人、圆嘟嘟的脸蛋，以及动画感觉很强的上色感到不太适应，游戏似乎更应该贴上工画堂的标签而不是 Key 社。

看来是此路不通，无奈只能另觅高人。在“催泪三部曲”难以计数的衍生作品中，先后担任过画师的人选也不下十人，这其中相性最合的恐怕非ごとP莫属，但可惜他的游戏原画经验太浅，知名度也不够，Key 社实在冒不起这个险。最后选来选去，画风主流、经验丰富、有一定知名度、又暂时无所属公司的画师，就是**フミオ**了。

作为『CLANNAD』的正统外传，『智代 After』关注度是之前 Frontwing 的所有游戏不能相比的，游戏的话题性也足以让**フミオ**的知名度上升好几个档次。当然**フミオ**也明白『智代 After』是一块烫手的山芋，Key 狂热的玩家们在一开始就站开两个阵营，为新作营造了冰火两重天的舆论氛围。一意孤行的麻枝准做好了接受批判的觉悟，游戏甫一发售就外逃躲了两星期。而身为游戏原画的**フミオ**一旦作品失败也必定连带背起这个黑锅，可能很长时间里都不得翻身了。

结果是**フミオ**用努力、根性和敬业的表现打动了 Key 社挑剔的玩家。当然 Key 社也预先做了一些保守措施，让**樋上いたる**兼了一部分的人设，降低了**フミオ**个性发挥的空间。事实上 05 年的『智代 After』论 CG 品质是不如 04 年**フミオ**的『**そらうた**』的，尽管如此作品中的一些名场面还是让广大玩家记忆犹新。比如智代趴在地上的一组 CG，是最早的“Orz”造型的代表作之一，智代的裸围裙也在广大玩家的脑海中留下了不可磨灭的记忆，使坂上智代在前作里经典的暴力女王形象迅速改观为“出得厅堂、入得厨房”的爱用型贤妻良母。到这时很多人才恍然觉悟到，原来**フミオ**画风的精髓就在于此。他的作品由于有着早期拔系游戏的影子，很注重工口场景的表现力，加上女性角色身体描绘得体，又能时常吸收一些时鲜流行的 Play 模式，**フミオ**的作品其实“实用性”还是相当不错的，拿出任何一部游戏的工口场面都绝不会因为雷同而让人厌烦。同时经历了纯爱和泣系游戏洗礼的**フミオ**，在表现注重氛围的场面时总能做到因时制宜，时而落落大方，不失严肃，时而青春好动，活力四射，时而感人至深，潸然泪下。这种收放自如的画风，可能就是**フミオ**游走于几家大 Galgame 公司之间的最大资本吧。

『智代 After』带有实验性的脚本受到的褒贬两种极端的评价，**フミオ**的原画则没有什么异议，获得一致认可，为他赢得了良好的声誉。不久后，F&C 就将**フミオ**招致麾下，与村上水军、**きみづか**葵、水濑凛、**ひなた**睦月四人一起配合为『快餐店之恋』的新作『快餐店之恋 G.O.』担当原画。F&C 的一贯作风就是招募一批当下状态最佳的专业游戏原画师，一同来打造一部色彩缤纷的大杂烩作品，每个画师都会分得若干个角色，大家各自发挥特点，可以不太理会画风统一的问题。**フミオ**在那一作中分到了**椚あやの**、久我原美森和西明寺美湖三个角色，大多数非『快餐店之恋』玩家可能对名字不太敏感，但凭借着这个系列超高的曝光率，当看到某些作品时，不少人还是会有似曾相识的感觉。回顾整个『快餐店之恋』系列，虽然这部『G.O.』不是正统断代的作品，但却是分



支最庞大的一部，共计发行了有两部名为 TOYBOX 的 fandisc 以及一部小品游戏『Pia雀』，另外还有 PS2 版和工口逆移植的新 PC 版，以上这些衍生作品的原画当然也基本是原班人马，这样一来『快餐店之恋 G.O.』这一作的画师就是曝光率最高的一批。情况甚至超过了『智代 After』，后者也先后被搬到 PS2 和 PSP 上，还出现在『KEY10 周年纪念 BOX』里。托这两部作品的福，**フミオ**多年来一直没停过笔，光是不断补完炒冷饭就有的忙了。

同时期的 Frontwing 就没有那么顺风顺水了。尽管『魔界天使』一直在出续作，空中幼彩堪称现象级的发挥也在各个领域大有斩获，但一味的重口味、高工口度的游戏似乎偏离了 Frontwing 的初衷，无奈当时所有子品牌都已关张，调整的余地不大了。**フミオ**暂时离开后，Frontwing 陆续推出的几部作品原画师都不同，品质参差不齐。老牌画师猪野诚（INO）执笔的『**きみはぐ**』成绩要好一些，后来还动画化了。中途风格大变，冒险尝试的 3D 游戏『**タイムリープ**』则被证明是部雷作，居然还莫名其妙地搬上了 XBOX360 平台，玩家实在懒得搭理。

面对这种处境，Frontwing 早有打算将**フミオ**请回，拾起“XX **うた**”系列。不过**フミオ**工作日程排满，续作一拖就拖到了 2008 年。在做完『快餐店之恋 G.O.』的一系列作品后，07 年**フミオ**又去到多年来一直由**みけおう**把持的**ま~まれぇど**（橘子酱）社为新作『LYRICAL LYRIC』助拳，翌年又有续作『LYRICAL LYRIC DS』，所以直到 08 年下半年 Frontwing 期待已久的新作『**ほしうた**（星之歌）』才总算走到正轨，并得以赶在圣诞节档期发售。相比前两作，游戏的框架和开发人员都未做大的改动，主力脚本仍然是山口升，音乐是 Elements Garden，**フミオ**独立承担全部人设和原画。前作的“夏 GAME”设定也被保留，其它方面沿袭前作的则更多了，主角是个自幼父



母双亡的苦命孩子，生活在一个以温泉闻名的小镇，与义妹相依为命（又变回义妹了），身边还有幼驯染、身有残疾的学校前辈、转校生的有钱大小姐、谜之少女等，实在是没有什么出彩的地方，可能 Frontwing 一心只想让玩家重温前两作的氛围。

当然毕竟时隔多年，技术条件有了很大飞跃，CG 的画质提升了一个档次，**フミオ**笔触的细腻程度也再次令玩家感动不已。『**ほしうた**』用色依然鲜亮活泼，人物作画也一贯地一丝不苟，线条干净，细节完美。背景作画的功力又强悍了不少。夕阳西沉的海面景色，以及夜晚一轮皎月点缀下的沙滩，在衬托故事氛围方面起到的效果都能让人满意。另外在工口度方面，**フミオ**有意突出了立绘里女性角色的胸型，整体感觉稍有违和，啪啪啪方面则没有过激表现，主流的 Play 模式都有。游戏的脚本还是比较一般，如果说之前两作的关注焦点在义妹和义姐，那么本作的焦点可能就在残疾的学姐身上，**フミオ**的作画给予这个角色的关照也是最全方位的，不仅性格体现上最为饱满，各种体态动作的描绘也最为丰富。如果说玩家精力有限，那么木下翠学姐可以说绝对是必推的一个角色。

『**ほしうた**』发售前大肆宣传，以**フミオ**作为卖点，显得十分高调，甚至敢于在『TECH GIAN』搭载的试玩版光碟里塞进了**フミオ**在 Frontwing 的开山作『**クランクイン**～早春赋～』作为彩蛋。当然市场也给予『**ほしうた**』积极的反响。**フミオ**借此在 C76 上还发售了个人首本作品集『**フミオ** ArtWorks **ほしうた**』。去年 12 月续作『**ほしうた** SS』发售，前作的三个路人角色：金发双马尾傲娇、乖巧型女仆以及美人教师被提升到了可推的主角地位（嗯，必须的），除此之外改进不大（最大的变化是时间从夏天顺移到了秋天，角色开始换上了冬装），其实应该算是个“威力加强版”而已，但对于 CG 党而言还是艳福不浅的。



フミオ的全方位制霸

Galgame原画师跨界到插画界本是一件轻而易举之事，有些能力强的画师包办人设和原画都是家常便饭，游戏宣传时所用的一些海报、特典壁纸和杂志广告也往往都由原画师负责绘制，这样一来上杂志的机会就很多了，想要在『TECH GIAN』、『电击姬』和『PUSH！！』这样的业界知名刊物上混个脸熟其实并不难，运气好的话能拿下个插画专栏什么的也并非稀罕事。同样，Galgame改编的小说插画对原画师而言，也不是什么壁垒很高的领域，这类插画通常都是新锐画师的练兵场，大多数读者早已对游戏原作的画风习以为常，于是对小说插画的画风也就不会过多苛求了。这与时下畅销轻小说的插画不同，后者受欢迎与否有时候决定了小说本身能否热销。

フミオ的首部小说插画来自于2003年1月的『**夏色の砂時計 リージェンの時間**』，游戏的原画是大家十分熟悉的村上水军，这二人的画风压根没有任何一点相似之处，但FAMI通文库方面还是欣然接受了**フミオ**的插画。接着他又接下了另两部冈崎**いずみ**执笔的Galgame改编轻小说的插画，03年9月的『SAKURA ~ **雪月華** ~』，游戏原画是才华横溢的七尾奈留、鸣濑**ひろふみ**和**たにはらなつき**三人，**フミオ**的画风与"奈留系"又是相去甚远。04年7月的『Canvas2 ~ 茜色**のパレット** ~』，游戏原画领头的还是七尾奈留，那时已经没什么人计较画风像不像了。

有这三次为Galgame改编小说描绘插画的经历，一方面磨练了**フミオ**平面插画的技艺，一方面也为他赚得了一些业内人脉。游戏原画师的圈子说大不大，就跟演艺圈一样，有些曾有过合作经历的人，在筛选新作制作人选时总是占有那么一点优势的。而且插画师本身就是一门不错的营生，跟游戏原画是完全不同的两种工作节奏，但实际上曝光率不低。关键是与原画师的本职还不冲突。**フミオ**之后又把插画拓展到了工口小说领域，先后接下了『**ラブデス** ~ **恋する**☆死神』『银狼王女—Werewolf Princess』两部作品。最新的轻小说插画是09年齐藤真也执笔的『**オトコを見せてよ倉田くん！**』，刚刚发售了两卷。以上这些小说插画风格跨度不小，从最初摹写Galgame原作风格的衍生作品，到『银狼王女』里的中世纪兽耳娘，再到『**オトコを見せてよ倉田くん！**』最新尝试的Q版人物造型，看得出**フミオ**一直在努力改进自己的画风以适应市场的需求。可以说在最近流行的有点失去理性的萌系画风大潮里，出道已将近10年的**フミオ**没有显露出丝毫被时代淘汰的老态，而是在与时俱进。

当然这与**フミオ**多年来一直坚持同人活动也不无关系，了解潮流首先要从持续关注不断更新的流行动漫作品着手。**フミオ**很早开始就以"里FMO"的名义展开同人创作，一直是Comiket上的常客，在他的大量同人志中可以观赏到很多平时担任游戏原画时所看不到线稿作品，涉及到的作品范围很广，线画的水准也相当强悍。至于漫画功底，同人志里也不尽然都是线稿本，也有不少同人漫画，别看**フミオ**常年从事游戏原画和平面插画，多年来他仅凭业余爱好和同人创作就积累下了不少漫画创作的经验，分镜和台词设置都相当到位，不愧为大手社团。『**ほしうた**』发售后顺风顺水，09年得到漫画化机会，4月开始在『月刊Comp ACE』上展开连载，执笔的正是**フミオ**本人。这种由一个画师包办原作和衍生漫画的情况在业界极少，漫画家除了笔力，更需要构思脚本的能力和到位的漫画功底。这样一来，**フミオ**涉及的领域就涵盖了从Galgame原画、到小说插画、再到漫画的全方位制霸，由此可见**フミオ**确确实实是个业界难得一见的全才。▲

记者的突发摄影

Double Spoiler ~ 东方文花帖

文 / 绝对无视



DVD ROM
ATTENTION
收录在光盘中
请对照参看
CHECK & PLAY!

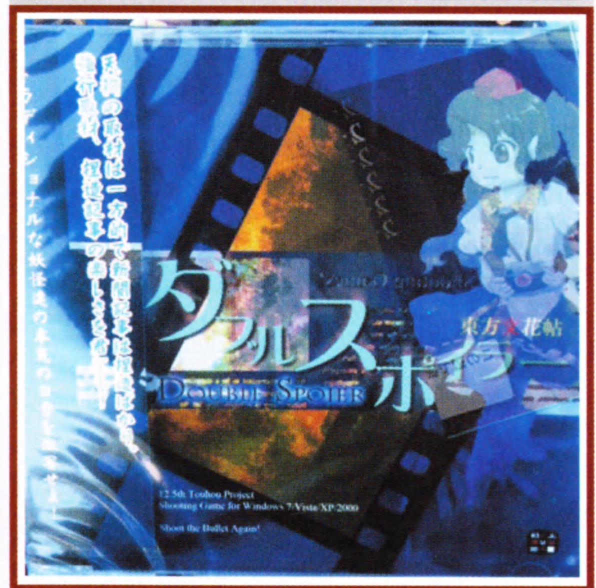
不知道从什么时候开始流行的风潮，各地连续出现了大量的野生ZUN（指将个人作品制作得像ZUN的人，包括游戏音乐以及画）。几可乱真的伪作风潮虽说证明了东方系列的高人气，却也让期待正作的爱好者们人心惶惶。随着例大祭的日益临近，3月3日，ZUN终于在日志上抛出了重磅炸弹——TH12.5 Double Spoiler ~ 东方文花帖。四年前那个异质的『东方文花帖』的续作，来了！

三月十四日，幻想乡的白色情人节。在短暂的等待之后，游戏神秘的面纱揭开了——

Double Spoiler ~东方文花帖

Double Spoiler

贩售日期	2010 年 3 月 14 日
贩售 Event	博丽神社例大祭 7



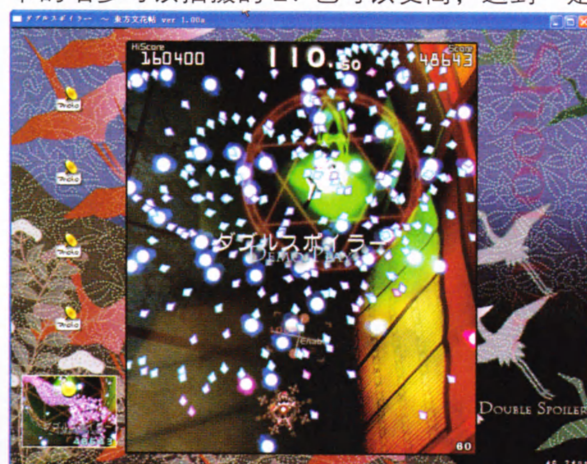
拍摄之循环——系统

游戏类型一如东方文花帖，是拍摄型弹幕游戏。

游戏目的是控制天狗族新闻记者「射命丸文」以及隐藏角色抓拍幻想乡的人类以及妖怪，以制造新闻素材。手持相机的文文在获得了主角光环之后上天入地无所不能，正所谓“一朝傍城管，天堑变通途”。被归入拍摄范围的住民囊括了从『东方风神录』到『东方星莲船』的所有角色。

系统方面，继承了『文花帖』的大量优秀要素，弹幕填装 100% 状态下 Z 键是拍摄，SHIFT 键是慢速模式，两键同按是超低速胶片填充状态，新增添的 X 键可以回转胶片，在纵向镜头和横向镜头间切换，使得拍摄远距离照片变得容易。

最开始只能拍摄 LV1 的角色，随着通过关卡的增多可以拍摄的 LV 也可以变高，达到一定





特殊条件后还可以使用隐藏角色，同样是鸦天狗的念写新闻记者——姬海棠 羽立（はたて）

拍摄到每张照片后，系统会根据拍摄弹幕的多少以及各种状态加成给出照片的分数，具体的计算公式为：

Result Score=（基础点数（Base Point）+额外加成）* 额外倍率

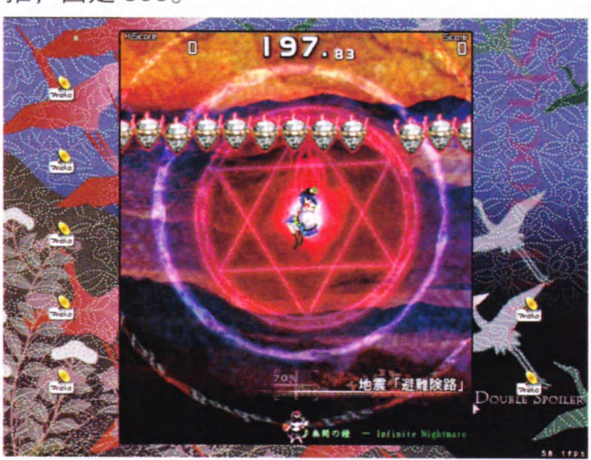
不同于文花帖的是，DS 新增加了许多额外加成类型，以及新的角度拍摄倍率加成。此外，此次加成分数将直接算入加成倍数的判定中，使得刷分过程中的加成分数更加重要。当然，这样的判定系统对于 0 分党则是晴天霹雳了，本作将不会有 0 分的照片产生，1000 分以下的照片也会是罕见的。

那么接下来让我介绍一下各种额外加成。

基础部分

BASE POINT 基础分数：拍摄到弹幕时出现，根据拍摄弹幕的多少决定分数的多少，以拍摄尽量大基数分数的照片为目标吧！

COLOR SHOT 颜色分数：拍摄的照片中出现大量颜色的弹幕时出现，如果出现红色弹幕就是 RED SHOT，蓝色是 BLUE SHOT，以此类推，固定 300。





COLORFUL 五彩斑斓分：拍摄的照片中出现三色弹幕时出现，固定分数 900

RAINBOW SHOT 彩虹分数：拍摄的照片中出现七色弹幕时出现，固定分数 2100

CAT BOUNS 猫加成：拍摄的照片中出现黑猫时出现，固定分数 666

CLEAR SHOT 清屏加成：拍摄瞬间被拍摄者并没有发射弹幕时出现，固定分数 600

SOLO SHOT 单独拍摄：拍摄的照片中除了被拍摄并且包括但不限于拍摄者没有弹幕时出现，固定分数 100

FRONT SHOT 前方拍摄：拍摄照片时拍摄者位于被拍摄者正前方时出现，固定分数 100

SIDE SHOT 侧身拍摄：拍摄照片时拍摄者位于被拍摄者的左右时出现，固定分数 200

BACK SHOT 背后拍摄：拍摄照片时拍摄者位于被拍摄者的背后时出现，固定分数 300

RISK BONUS 擦弹加成：拍摄瞬间拍摄者附近有弹幕时出现，根据拍摄者附近的弹幕多少以及靠近程度决定分数多少，从 100-200 不等。

MACRO BONUS 细微加成：拍摄瞬间拍摄者和被拍摄者距离相当近时出现，根据拍摄者和被拍摄者的距离决定分数多少，一般进入被拍摄者周围四散出的蓝色领域中就能够得到 90 的高分，从 100-1000 不等。

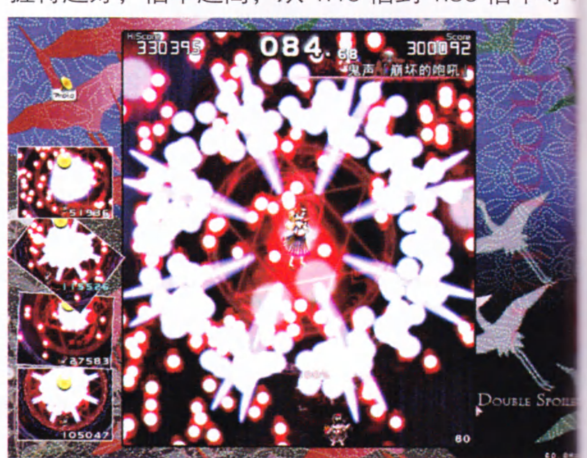
倍率部分

BOSS SHOT 摄影位置加成：根据拍摄照片中被拍摄者位置决定倍率的加成，越靠近照片两个对角线交叉的中心则倍率越高，从 1.2 倍到 2.00 倍不等、

SELF SHOT 单人摄影加成：根据拍摄照片中是否只有拍摄者出现决定，拍摄照片视为失败，固定倍率 1.20

TWO SHOT 双人摄影加成：根据拍摄照片中是否同时出现拍摄者与被拍摄者决定，固定倍率 1.50

NICE SHOT 拍摄时机加成：根据拍摄照片时是否处于被拍摄者的特殊时机决定（*1），时机把握得越好，倍率越高，从 1.10 倍到 1.50 倍不等





ANGLE BONUS 拍摄方向加成：根据拍摄者的面向与照片本身方向的夹角决定（*2），夹角越接近 90°，倍率越高，从 1.00 倍到 1.3 倍不等（*3）。

注 1：由于本作取消了魔方阵的设定，被拍摄者随时都处于魔方阵状态，拍摄时机另指其他，在特殊音效后，被拍摄者周围会出现快速缩小的两蓝两红四个八边形图案，而在此时拍摄就会出现 NICE SHOT。

注 2：拍摄者的面向为拍摄者与被拍摄者的连线，而照片本身方向为照片底边的方向，两者的夹角则为判定标准。

注 3：此处倍率为文文的倍率，姬海棠由于射程原因横拍的加分倍率最高是 1.70

两只天狗的对视——人物，故事

宁静幻想乡的某一天，擅长于捏造故事并整合出幻想乡内一大报纸『文文・新闻』的鸦天狗发现缺乏素材了，又踏上了寻找素材的摄影之旅。但这次的旅程除了再一次尝到了被摄影者的反击之外，文文还遇到了同行……

SHAMEIMARU AYA

捏造新闻的记者 射命丸文

种族	鸦天狗
能力	操纵风程度的能力

此次游戏的主角，在天狗里是相当高等级的存在，手持一台龙族赠送的老式照相机于幻想乡间取材摄影。镜头能够拉远是她相机最大的优点，不过填装速度过慢让人无可奈何。

HIMEKAIDOU HATATE

初出茅庐的搅局记者 姬海棠はたて（羽立）

种族	鸦天狗
能力	能够使用念写程度的能力

此次游戏的隐藏角色，双马尾。从未外出取材的新闻记者，旗下『花果子念报』也是一份新闻报纸，但是由于她的素材从来都不是外出取景而是靠意念搜索已有新闻，所以报纸几乎没有什么人气。为了了解『文文・新闻』的新闻来源她偷偷跟在了文的后面。性能方面，拥有先进相机的她填装速度非常快，填装消耗的时间只有文文的50%，正常状态下的拍摄范围也比文文要广，但是无法移动镜头让她在面对某些需要远距离摄影的SC时就有些捉襟见肘了。

东之国不灭的余音——音乐

这一次的文花帖DS，神主又用惯用的乐器为我们带来了美妙绝伦的五首全新曲目以及一首REMIX。



标题曲目『ニュースハウンド（新闻狗仔）』，依旧是系列熟悉的旋律，不同之处在于渐入佳境时的音色突变，将钢琴的系列主旋律隐于小号奏出的新主题之后，尔后的扬琴演奏的旋律又把人带回了真实。按照神主的话说就是：随时都能出击的感觉。相异于文花帖『天狗的笔记』中出现的沙沙声，本曲启用细细的雨声告诉玩家游戏开始了，而事实上复杂多变三段旋律真的让人难以记住，所以当做直接跳过也没差啦。

摄影曲1『あなたの町の怪事件（你家附近的奇闻异事）』，开始时节奏的编排和文花帖里同样是摄影曲1的『风之循环』惊人的相似，就连乐器都是ZUN常用的钢琴与小号。好在之后复杂的编曲让人又有了新鲜感，钢片琴叮咚叮咚的加入使得曲子非常的欢快。这只是初期的摄影曲，自然不需要听多久就能通过开始的SC，但如果闲下来细听后面的旋律的话，你会发现钢琴和小号紧接在钢片琴之后，同时演奏的是两段旋律，一高一低，丝毫没有违和感。

摄影曲2『妖怪モダンコロニー（现代妖怪殖民地）』，此作中笔者最喜欢的曲目，中段旋律的变调异于其他曲目的特殊，反而正常化，而两架钢琴突出副歌连续LOOP能让很多人很快记住旋律。钢琴之后凸现了平时完全听不到的口琴的音色，而一直存在于背景的弦乐又很好地做了衬底。正如ZUN本人在MUCIS ROOM中所讲，在外面无法生存的古之妖怪现在正好好地活在幻想乡内遥望着宇宙中的殖民地呢！或许这也就是为什么我听出了点『梦月抄』味道的缘故吧。

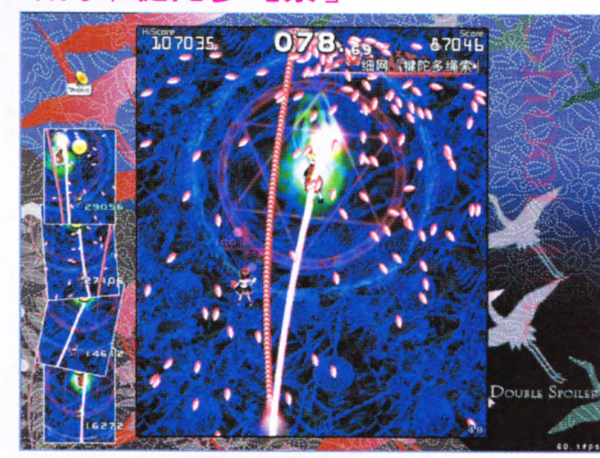
摄影曲3『ネメシスの要塞（复仇女神的要塞）』，一开始就出现了走低音以衬出厚重感的电吉他，配合节奏越来越紧的钢琴，整曲的紧张感瞬间提升了几个等级，不愧是后面的关卡啊。ZUN似乎特别钟爱钢琴和小号，本作几乎所有的音乐都由这两个乐器主要构成。而这种特殊的质感正好组成了本作音乐的整体感觉。

摄影曲4『無間の鐘 ~ Infinite Nightmare（无间之钟）』，听到这里大概所有人都会像笔者一样拍桌子跳起来吧？“回忆京都！ZUN又在最后一首里玩异质了，居然用这么平缓的编曲！”事实上，口琴和钢琴联合奏出了简单的旋律，在没有诡异的转调只靠各种乐器重复演奏重叠效果的情况下使得旋律相当上口。之前一首的电吉他在这一首中也存在，但忽隐忽现的它在这里的感觉更像BLUES音乐中的吉他，仔细和其他曲目对比的话说不定会发现和某首曲子惊人的相似哦~ZUN写起这曲子一定很放松吧！标题无间之钟是取自日本传说，传闻敲击这口位于静冈县掛川市东山观泉寺的钟，就会在现世得到幸福，但在来世会落入无限苦难的无间地狱。有机会面对的话，到底要不要试一试呢？

摄影曲5『妖怪の山 ~ Mysterious Mountain（妖怪之山）』，REMIX自东方风神录的同名曲目，游戏中用于两只天狗的紧张互拍时。相较于之前的版本这里加入了钢片琴和竹笛，让竹笛完全掩盖钢琴成为了主旋律，鼓的节奏刻意变得很快，突出了紧张的决斗。ZUN在解说里面提到“令人生厌的天狗”，但这样充满活力的天狗真的让人讨厌么？

回忆弹幕——弹幕攻略

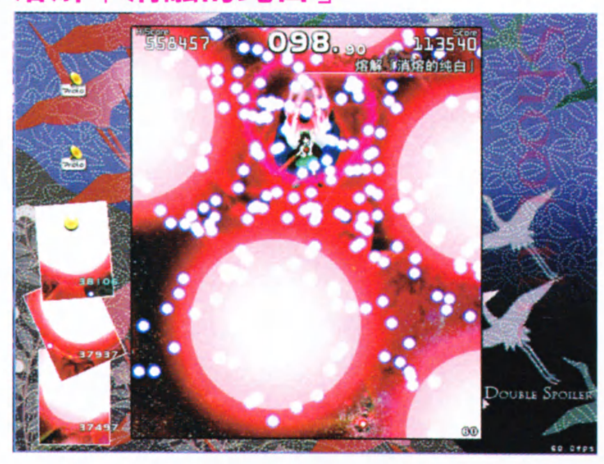
细网「犍陀多绳索」



游戏的音乐更换了，难度也紧接着陡增，这大概是玩家所遇到的第一个瓶颈。有如绳索般的弹幕连续对着自机发射，遇到墙壁后还要镜面反射，这样的弹幕设置把大回环战术完全置于死地。所幸还可以设置成纵拍模式一点一点的引弹，此卡瞬间就变成了前作八云蓝飞翔役小角。

注：犍陀多，芥川龙之介的小说『蜘蛛丝』中的主角，就是那个抓住蜘蛛丝后来又掉下去的倒霉小偷，这段内容在妖妖梦里曾经也被八云紫引用过。

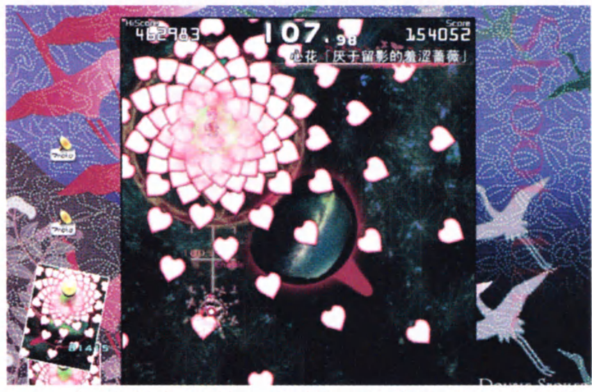
溶解「消融的纯白」



纵然核弹娘的核弹不再衰减，攻击判定也霸气了很多，空的攻略难度也并没有想象中来

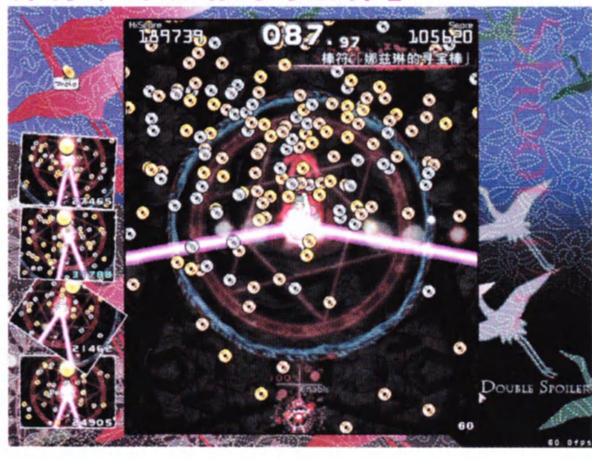
的难。一如这张满屏都是核弹的 SC，只需不断地在偏左或者偏右屏幕二分之一的位置左右躲避，核弹没有任何威胁，建议在发射核弹之前冲上去拍摄，然后退下来往复。

心花「厌于留影的羞涩蔷薇」



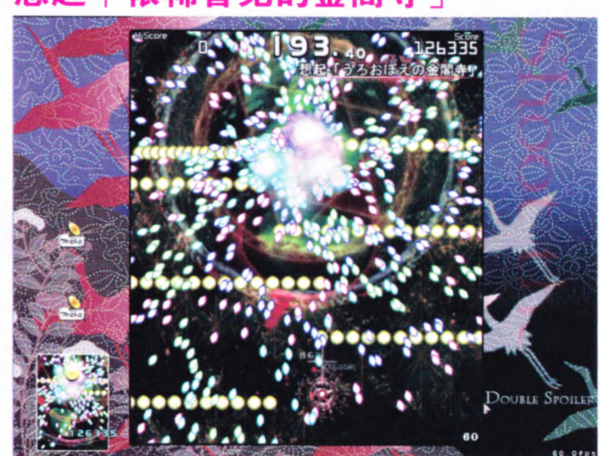
非常有意思的一张符，弹幕本身没有任何威胁，但拍摄过程中觉会不停的往镜头拉伸的反方向逃走，就好像刻意躲避镜头一般。为了不让她逃离镜头只能在拍摄时尽量将她框在相片中心了，只可惜这张照片的 boss shot 怎样也到不了 2.00。

棒符「娜兹琳的寻宝棒」



小小老鼠大造化，娜兹琳一跃成为 LV7 的角色，而 SC 的难度也得到了质的提升。抛开使用了大量金钱弹幕会不会被小町追上门来不说，棒状的激光是相当令人头痛的东西，穿梭于大量小判中间又太过危险，还是老老实实伺机在下方等待激光的交汇处然后拍摄吧。

想起「依稀曾见的金阁寺」



说起『文花帖』，最令人闻风丧胆的自然就是金阁寺一枚掉落的天井了。这一次的游戏虽然没有辉夜的参与，却也能通过觉的眼睛映射出文文，或者是玩家的恐惧。和天井相比有过之而无不及的全方位散射小米弹，如果没有相当的弹幕功底是无法幸免于难的。对于一般的玩家来说，切换成纵向拍摄模式然后兢兢业业在下面远距离拍摄成了通过的唯一机会。

灵札「新闻推销团退散」



ZUN 的弹幕创意又开始展现了，EX 的角色是目前三作的三位主角，而第一张就表明了主角队对文文的态度："请滚蛋"，果然还是老老实实的滚到一边比较好，然后对着本体，咔嚓！

无双风神



一如文花帖，这一次的最终 BOSS 依然是幻想乡最速鸦天狗射命丸文本人，无双风神。相比于风神录的同名卡，此次文文的弹幕稀薄了很多，只需要慢速微移然后往上方随便一放镜头就可以完成，难度甚至不及 LV10 的卡。果然是顺应了 ZUN 在 OMAKE 文档里写的那点吧：不要执着于按顺序破关。说起来，各位玩家有没有充分享受其中的乐趣呢？

无双的风神少女——其他

本作的版本号至截稿日当天依然没有更新，于是 BUG 也没有得到修正。已知的 BUG 有：游戏本体封面的 Spoiler 少了一个 I；连续成功通过 SC 之后选择下一张 SC 的关卡标示会出错（例如：通过了 2-6 以后选择下一张，通过 3-1 以后保存 RP 会显示为 2-7 而不是 3-1。这样的后果就是如果你想连续挑战的话，无双风神的编号就变成了 LV1-108）；还有在 LV12-6 中，玩家会莫名其妙地死亡，观看 RP 会发现是被激光打中的，通过了的 RP 再播放的时候也有一定几率 MISS。另外，全游戏过程中会不可避免地低几率出现内存报错，希望神主能够以后的版本中修正这一点。

新闻记者的呓语——结束

一如 ZUN 本人所说，本作是完完全全的 FANS 向游戏，会通此次作认识东方的人几乎没有。这样的制作本意并不妨碍此作的优秀，大量华丽的弹幕在玩家眼前聚散，给了玩家美的享受，也带来了无限的创作灵感。

据可靠消息神主将会继续休息一段时间，就让我们在全通之后期待二次同人作者带来大量的**はたて**本吧！▲



献给冬季恋人们的白色恋歌

交错在时代中的『白色相簿』

文 /U:tima(KIDS FANS CHANNEL 撰稿组)

记得去年春本刊曾刊登过一篇介绍『白色相簿』作品幕后故事的文章。而本文将换个角度，从作品本身出发，为各位介绍，回顾并展望这一系列。

说起“WHITE ALBUM”这个词条，对一般人，或是对音乐有所偏爱的人来说通常浮现在脑海里的是披头士（甲壳虫）乐队于1968 年发售的那张意义深远的专辑——『The Beatles』。这张乐曲融合了披头士多种风格，以表现披头士全貌为目标的专辑，在封面设计流行绚丽多彩的当时破天荒的以一面纯白作为封面，因此得到了“WHITE ALBUM”这样一个新鲜的别称。在白色的封面下，歌词卡片上散乱地印着乐队的各种照片烘托出了回忆的气息。这本是当时乐队为了能让听众能够更加深刻地理解他们的音乐而采取的手法，却又为这“ALBUM”增添了一层“相簿”之意。（注：“ALBUM”同时有歌曲专辑和相册的意思）。

不知是有意还是无意，数十年之后，Leaf 社于 1998 年推出的 galgame『WHITE ALBUM』（下称『白色相簿』）与这张专辑有着异曲同工之妙。这款游戏以反常规的方式描绘出了一首沉重而苦闷的冬季恋歌，在 OTAKU 们的内心留下了深刻的印象。游戏面世后 10 年，Leaf 毫无征兆地发表了新一轮『白色相簿』的相关企划——从游戏的 PS3 重制计划，到全新面貌登场的 TV 动画的播出，再到完全新作『白色相簿 2』的公开——没人知道这究竟是财大气粗的叶子的随性使然，还是蓄谋已久的捞钱计划，总之叶子吸引人们眼球的目的是达到了，这一快被遗忘的名作也突然火了起来。

『白色相簿 2』经过一次延期之后，将于 3 月 26 日与各位玩家见面。让我们先来看看这款作品究竟又将书写一本承载了何种思念的相簿——

『白色相簿 2 ~introductory chapter~』
（WHITE ALBUM2 -introductory chapter-）



经过 10 多年的岁月，那首白色恋歌的续作终于到来
全新的制作阵容为恋人们谱写的又一个冬季物语



剧情梗概——Story

在风中颤抖着，一阵歌声传来——

仿佛迎合着夕阳下的音乐室里奏起的吉他之音；

仿佛迎合着隔壁教室的某位素昧平生之人弹起的钢琴之音；

从楼顶传来的那有如铃音一般清澈透明的歌声；

将原本没有交集的三股旋律牵系在一起。

一切的开始就在这样一个晚秋时节。

那个时候，他喜欢上了一个人。

他们全都拼尽了全力。

他们全都以强烈的感情奋勇前进。

他们全都全心全意地，勇往直前地，坦率诚恳地——

得到了从心底结合在一起的，那无法替代的瞬间。

因此，在那个时候，他又喜欢上了另一个人。

那是一段迟来一步的禁忌之恋。

到了冬天——飘落而沉积的雪覆盖了一切罪过。

春天来到——伴随着雪的融化，所有惩罚一一降临。

『白色相簿 2』的舞台是前作十几年后的世界，故事将分为两部分开发售。即将发售的『Introductory Chapter』是第一部，主人公北原真希是峰城大学附属高中的 3 年生。从这个秋天开始的时候加入了学校的轻音乐同好会的他，计划要站上即将到来的学园祭舞台。他想在这校园生活的最后一年里留下华丽的回忆。通过乐队的练习，他结识了两位少女，在那之后迎接他的，将是一个难以忘怀的冬天……



角色——Charater







小木曽 雪菜

小木曾 雪菜

女主角之一，主人公的同级生。连续 2 年制霸峰城大学附属高中的选美大会，周围都期待她取得三连霸。在周围的人眼中，她不但拥有漂亮的外表，而且待人和善，性格含蓄，是个无可挑剔的女孩子。

只有打破了她那层看不见的障壁，才能看到她小恶魔一般的微笑。此外，她还一直在隐瞒喜欢独自唱卡拉 OK 这一爱好。每次必点的开场曲便是那首有些过时的流行曲『WHITE ALBUM』。



水沢 依緒

水泽 依绪

配角其一。主人公的同级生，雪菜的同班同学，篮球部的前主将。高一时和主人公同班，与武也是初中时代的旧识。爽快的性格，瘦长的身材，男孩子气的外表——她具备了各种受后辈女生欢迎的要素。她坚信主人公配不上雪菜的同时，又适度地注目着两人的发展。

冬馬 かずさ

冬马 和纱

另一位女主角，主人公的同班同学。她认为大人们一点也不理解自己，对他们充满抱怨。总是坐在床边的位子上打瞌睡，是个经常迟到和翘课的不良女孩。拥有令模特都甘拜下风的美貌和傲人的身材，但高傲又暴力的性格，让她的美丽带有尖刺。因此周围的人都对她保持了较远的距离，她本人声称对此并不在意。顺便一说，她其实是绪方理奈派。

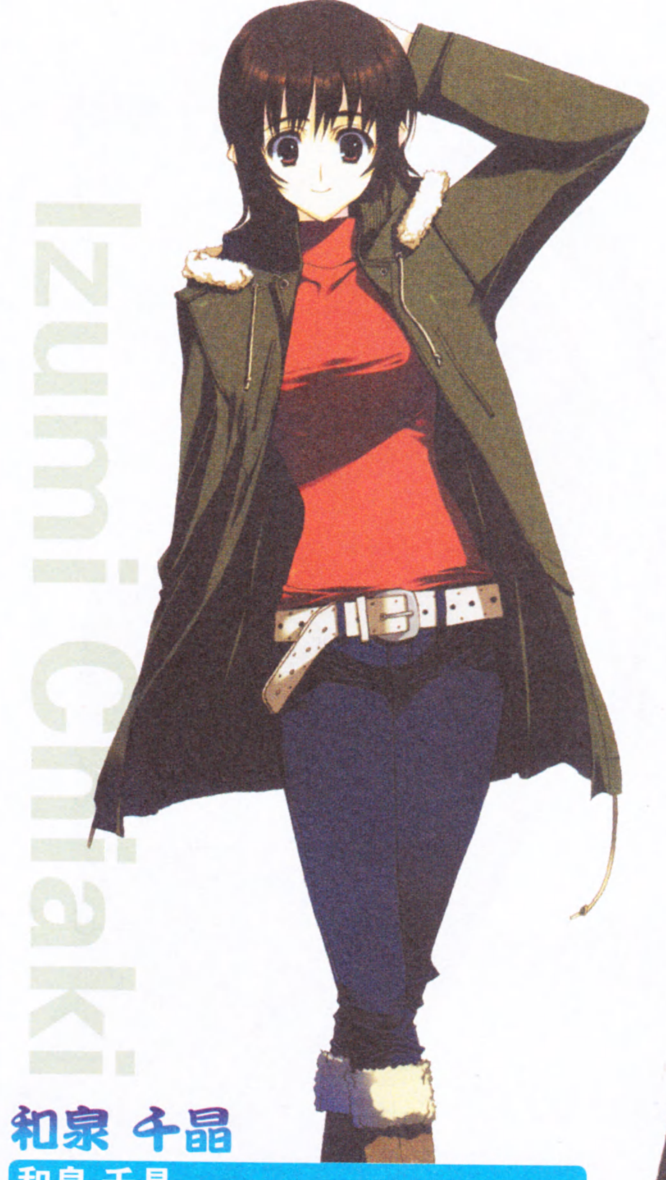
角色——Charater

除了以上几位角色，官方还在各种杂志上公布几位将在第二部中登场的主要角色。由于第二部的故事是发生在第一部的数年之后，这些角色是否会在第一部中出现，还是个未知数。

杉浦 小春

杉浦 小春

以前担任过班长，还曾经是网球部的副主将。做事认真，喜欢照顾人。尽管她在为自己总体来说“娇小”的身体而发愁，但绝不会露出软弱的一面。和同一班里的 4 个朋友结下了深厚的友谊，对友情很执着，如果有朋友受到了伤害绝不会坐视不理，是一个比谁都为朋友着想的女孩。



和泉 千晶

和泉 千晶

峰城大学文学部 3 年级学生。懒惰又无精打采，是个典型的废柴大学生。虽然目前为止勉强可以保持晋级，但最近随着研究课程报告的增多而出现了危机。貌似会对感兴趣的事废寝忘食，但没人看到过这样的情形，所以真伪难辨。平时总是吊儿郎当，但或许该出手时就能出手！？

配角——Sub Charater

和很多 GALGAME 一样，这次主角身边也有一位基友——



飯塚 武也

饭塚 武也

配角其二。主人公的同级生，轻音乐同好会的部长，吉他手。从高一主人公与他被分到同一班级开始，他就自称自己是主人公最好的朋友，不停地将麻烦事推给主人公，甚至还将自己甩掉的女友扔给别人。文雅的外表和不拖泥带水的言行使他在女孩子中颇有人气。似乎每个班都有一个女朋友，但自称算是好友的男性朋友只有主人公一人。以前似乎是一个认真的人，但只有一个人知道其中真相。

風岡 麻理

风冈 麻理

在一个叫做开樱社的出版社担任杂志编
青年以上中年未满的年纪，是同期的一帮人
最成功的一个。她能力出众，是个工作起来
人就不知道她什么时候休息过的工作狂，广
周围人的尊敬，羡慕，有时候还有一些敬畏
因为过于优秀，旁人不敢贸然接近，是个不
男性亲近的类型。

前瞻——Preview

从目前公布的情报来看，游戏应该是普
的 AVG 类型，由于对应高清晰度的宽屏显示
游戏画面将格外漂亮。除了这些要素，格外
人注目的是人设**なかむらたけし**和剧本丸户
明这一组合。

なかむらたけし（下称中村毅）是大
鼎鼎的叶子社御三家中最有资历的一位。尽
从出道以来行踪就一直难以把握，露面的机
也较少，却培养并提拔了甘露树和**みつみ**美
这两位现在已经与他齐名的画师，而且他从
F&C 时代开始锻炼起来的画功是有目共睹的
本作他设计的人物的头发都以黑色为基调，
体给人一种洒脱的印象，并没有夸张的巨乳
过幼的萝莉，迎合故事的背景酝酿出了真实感

以“咖啡女仆”系列为代表作的中坚剧
写手丸户史明最擅长的是脍炙人口的爱情喜
他的作品一贯沿袭王道路线，故事的转折清
明了，文风和表现手法上都有他的独到和过
之处。作品中经常在各处埋下多种复杂的伏
也是他的特点之一。这些方面使他拥有一批
热的支持者，同时，也受到部分玩家的批判
总体而言，丸户是一位较为大众的写手，但
作『白色相簿』却不是一款大众化的游戏。
此当在 STAFF 表里看到丸户的名字的时候，
许不少原作的 FANS 的心头都掠过了一丝不安
丸户的存在是否会让这首冬季恋歌失去原有
色彩呢？亦或是叶子社根本是想要展现一本
格完全不同的相簿？

对于作品的疑问目前还得不到解答，不
暂且让我们通过接下来日刊上来自两位制作
的访谈，来揣测这『白色相簿 2』将是一款
样的作品吧。





主创访谈——Interview

以学园祭为契机展开的，主人公与少女们的恋爱物语

能请教一下第一部的剧情概要吗?

丸户：物语的开端是在 10 月后半，在决定参加学园祭之后，主人公，雪菜以及**かずさ**三人邂逅，故事一点点展开来。这 3 个人最开始几乎是没有交集的。

也就是说，这两人会在学园祭上参加主人公的乐队咯?

丸户：是的。一人是主唱，另外两人负责弹奏乐器。以前在杂志上刊载的雪菜和**かずさ**的舞台服装也就在那时候会亮相。顺便一说，**かずさ**的服装只有一只脚穿有长筒袜，不觉得对裙子里面很感兴趣吗?

这么说起来，的确很让人在意……

丸户：据说真相在这张特殊页面上才刚设计好，我看到图的时候立刻就理解了（笑）。心里也总算少了个疙瘩。

中村：毕竟时不时就有人问“这里面到底是什么样的”嘛（笑）。

这插画让丸户先生比读者们还开心呢(笑)。……啊，说起来，好友饭塚武也是轻音乐同好会的吧?

丸户：他虽然是部长，却在孤零零地做幕后工作（笑）。没有站上最后的舞台哦。

中村：很可怜（笑）。

丸户：这段乐队的表演场景是第一部的高潮，到了第二部，大家都还对这一天的歌声和演出“念念不忘”呢。然后『白色相簿』毕竟还是冬天的故事。学园祭之后的场景里也有好好地做文章。从那部分开始角色之间的恋爱色彩变重了，我想这一点也会使乐趣变得更多。

中村：仅从现在公开的素材来看很有校园故事的风格，但本作说到底还是以主人公们的恋爱剧为主。顺便一提，由于第二部发生在第一部的数年之后，理所当然地，角色们的年龄也会增长。这样一来第一部的立绘就无法重复使用了。我想能够重复利用的素材就只有背景之类。

原来如此。不只是 CG，连立绘也要重头开始画啊。

中村：随着时间的流逝，角色的心情也会发生巨大的变化，所以立绘的基本动作之类的，某些角色会变得完全不同。

丸户：比如说在第一部很有动感的角色，在第二部会变得很没有朝气之类的。

这让人很感兴趣呢……第一部结尾和那之后的数年间发生了什么很让人在意。

中村：连同这种意义在内，第一部比较重视故事性。工口情节量虽然不能算多，但相对的，第二部的内容将变得工口度相当高，敬请期待。

丸户：与本社作品相比，有 10 倍多吧（笑）。女主角也增加了，根据发展的不同，真的会有工口情节连发的情况。

中村：就 Leaf 的作品来说，是从未有过的分量呀。包括故事性在内，本作将是一款真正意义上的成年人的故事，希望各位能够期待。

ホワイトアルバム2

WHITE ALBUM 2

introductory chapter

苦涩与美丽的共存，不存在闪耀的奇迹

那么能否介绍一下雪菜和かずさ在设定方面的讲究?

中村：读了剧本首先想到这是所谓有着“美少女游戏标记”的角色设定，因此做了基本上以真实性为准的设计。当然，在细节上还是做了变形，或者说虚构。

丸户：头身比也很小。说不定应该再做一些更大众的指定比较好。

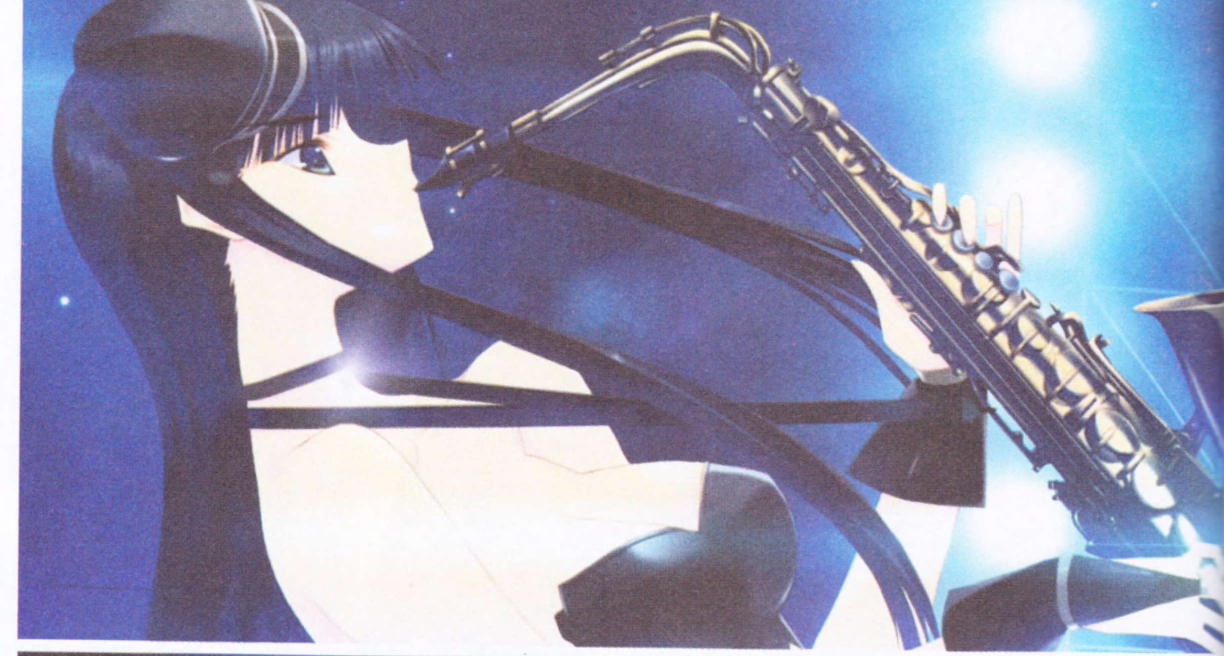
中村：读完剧本，首先感觉是很好地描写了一部人间活剧，角色之间的交流也的确是“有思想的人类之间的交往”哦。所以就本人来说，比起画“角色”，更想描绘出“人类”。

丸户：不过黑发马尾这一类是“中村的真实感”吧（笑）。

中村：现今很少见了呢（笑）。

丸户：黑色长筒袜是“丸户的真实感”（笑）。

中村：啊，那本人也很喜欢。



呃～真是不方便入耳的对话呀（笑）。

丸户：不过的确是剧本和画面都舍弃了简单明了的大众要素来一决胜负的作品，怎么说呢，我想这也让社长费心了吧……

中村：仅从配色来看，单色画面就非常多。不过，本来就是一个没有奇迹发生的故事，相反的，作为一部人间活剧，这部作品踏入了相当“苦涩”的境地。从这种意义上来说，我想作品内容非常合适继承『白色相簿』这一标题，换个角度想，也能说的上是一款完全不同的游戏。

丸户：嗯，就是因为奇迹不会发生，女主角们才会遭遇各种悲剧。在学园祭到达顶点之后，就会犹如激流一般急转直下（笑）。回想前作的确很苦涩。一会儿花心，一会儿被背叛什么的。可是换个角度看那又是很美好很纯洁的呀。本作也很好地继承了这一点，尽管算不上大排场，但我们的确拘泥着“苦涩而美丽”这一部分在进行制作。老实说，在我们企画屋内部也多处出现了「这是不是太过头了？」之类

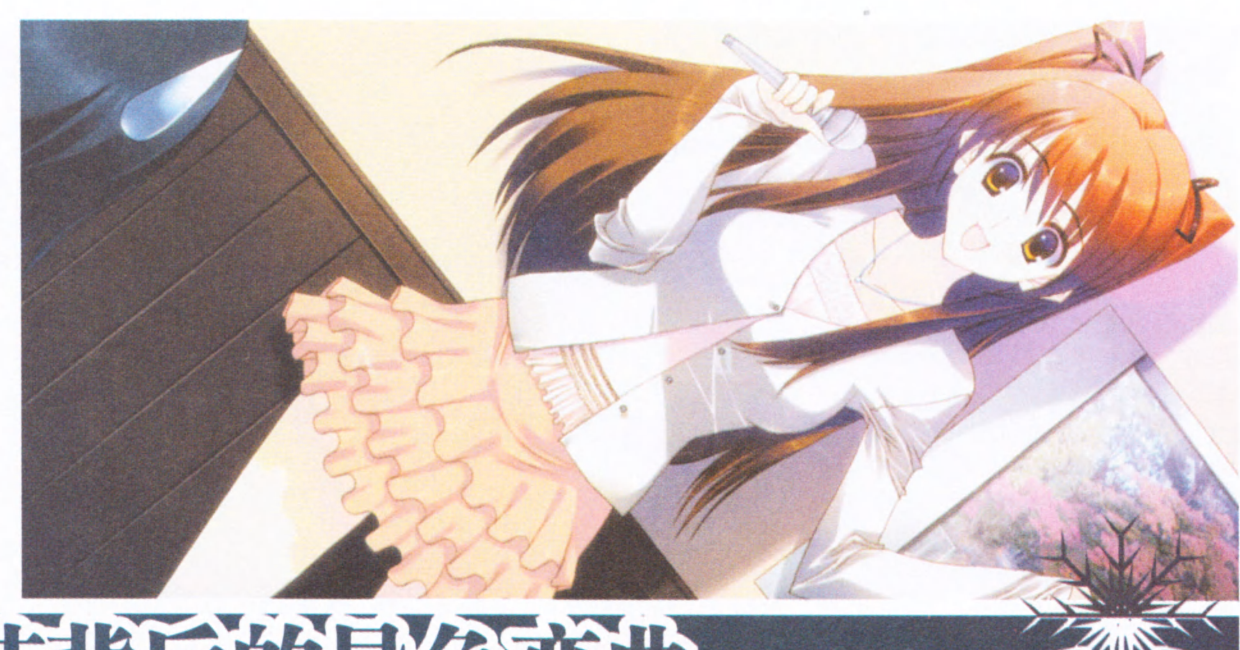


的意见，但中村先生认为「考虑到冲击性，就这样 OK」。和通常的立场反过来了（笑）。

很期待玩到该作，但又有些害怕呢（笑）。那么最后请两位对真心期待着作品发售的读者们说一句话吧。

丸户：本次给了我随心所欲的机会，因此制作门槛也提高了很多（笑）。所以在尽全力跨越这道槛，当然也就没可能偷工减料了。现在只能祈祷我和中村先生所讲究的东西能与各位的追求一致了。

中村：尽管先将以第一部的形式发售，但故事还将继续下去。而当通关了本作之后，我想大家一定会变得想尝试续作。连同这种期待在内，首先请大家多多关照这『introductory chapter』。本人也会继续努力的！



回首诞生于光芒背后的异色恋曲

喜忧参半的初代游戏版

不论从游戏品质，玩家评价还是实际销量，诞生于上个世纪末的『白色相簿』始终是一部喜忧参半的作品。

本作制作总监高桥龙也初期的制作构想，就是想要创造一个与之前叶子社的视觉小说三部曲划清界限的作品。或许是受到同期的『Pia2』等名作的影响，游戏不再走普通 AVG 路线，而变成一个蹩脚的 SLG：玩家需要每周安排日程，靠 RP 去遭遇女孩，触发对话事件和主线剧情。

尽管每个女孩都有比较固定的出现场所，可能实际遭遇到攻略目标的几率实在不高，再加上游戏里设置的期限并不宽松，更过分的是走剧情必须事件都是随机发生。于是游戏的过程常常是反复指定同一场所 S/L，过程味如嚼蜡。对话事件的作用是提升好感度，来推进主线剧情的发展。这一部分看起来也算 SLG，不过对话能够选择的话题少之又少，甚至还会出现和主线情节矛盾的内容。

从这系统的不友善和不完善来看，『白色相簿』的确算是一款很有时代特色的游戏，但其





剧本写手原田宇陀儿又让它在那个时代成为了一个放浪不羁的存在。

高桥先决定了人物框架和剧情发展的大致方向,提出将“花心”和“背叛”作为故事的话题。原田这一文青接手剧本后，用文字表现出了他强烈的个性。他笔下的主角尽管在关键时刻面对他人总是扭扭捏捏，很少说出有用的台词，给人很窝囊的感觉。不过,大量极具个人特色的、细腻而唯美的心理描写清晰地传达了他的各种苦恼，使玩家们不得不陷入一种难以言喻的阴郁。另一方面他在为数不多的情节中投入了堪比 AVG 文字量的对白和描写，女孩们形象的刻画和感情描写也一点都不含糊。这里摘抄一段笔者认为印象深刻的句子，大家可以试着体会一下。

“她用手指绕着自己的头发，露出微笑。这完全真实的存在感,与非装饰用的灯光融为一体。

其实对我们来说，这种淡淡的灯光可能恰到好处。太过明亮的射灯时时刻刻都会让我们受伤。

或许，理奈从今往后依然将被继续囚禁在那过于刺眼的射灯的牢笼中。

但我已经有了觉悟。

就算和她一同被禁锢在那牢笼之中，也绝不后怕。”

故事的背景和剧情具体说来是这样的：无为的普通大学生主角藤井冬弥的女友是当红偶像森川由绮。两人虽然两情相悦，在立场的差异下，内心的软弱使他们在对方的心门外止步不前，由此产生的隔阂日渐增大，面对出现在身边的各位女性，冬弥的内心开始动摇……

游戏中登场的女性没有明显的萌属性，角色形象甚至有些刻板，但原田却为这些人物塑造出了极强的个性。第一女主角由绮对人一心一意，却不会束缚对方，反而希望被对方束缚。用剧中人物的话说，就算冬弥花心和背叛她也会原谅，但却无法原谅自己成为花心的对象，这种内敛、传统和保守形成了一个东方女性作为完美恋人的标准人物像。

相对由绮的弱势，第二女主角绪方理奈则表现出了强气和果断，是一个对待感情和事业都拥有执着和潇洒两面性的角色。除开她们，其他角色也有可圈可点之处，特别值得一提的是萝莉角色观月麻奈，在“蹭的累”（傲娇）这个定义还没有出现的当时，傲娇的性格为她赢得了超过两位主要女主角一倍多的人气。

一般来说，恋爱 SLG 剧情事件相比通常 AVG 显得稀少而松散，游戏的主角很难通过剧情让玩家感同身受，或者产生代入感。尽管原田的文字功底强，对人物刻画和气氛渲染很有方法，但这些都只是在乏味的 SLG 过程中一个个单独发力的点，人物的感情难以用情节连成一条线。由于看不到人物感情的变化，只能看







的感情本身，游戏中的“我”与真正的“我”反而被剥离开了，从而产生明显在“看一出唯美戏剧”的奇妙感觉。

那套 SLG 系统和原田的负责的剧本都是『白色相簿』的特点，但两者之间却存在无法调和的矛盾。这种矛盾便是本作倍受争议的一个重要原因。

截然不同的 TV 动画版

『白色相簿』的动画版全 26 话，于 2009 年分为两期播放。虽然故事是以游戏为蓝本的改编，人物也基本就是原版的人物，但因年代实在相隔久远，编剧对剧情的基盘进行了几处加工，使它和原作成为了完全不同的两个作品。

首先，包括动画版在内，所有新一轮计划中『白色相簿』的相关作品，时代背景都并非“现代”，也不是原作的 20 世纪 90 年代，而是回溯到了 1986 年。这么做的原因有两点：其一是进入 21 世纪之后，随着偶像行业的多元化发展，像作品中绪方理奈这类“国民偶像”的影响力已经大不如前。而在上世纪 80 年代后半，原本大众印象里高不可攀的偶像开始体现出平易近人的一面，这又为森川由绮这样邻家女孩般的偶像提供了存在依据和真实感。另一方面，1986 年手机这类方便的通讯工具还没在日本社会普及，这是动画版故事构成的基本条件。由于只能通过电话取得联系，人物们频频擦肩而过，空白的相簿里充满了电话铃声和电话录音的无奈和遗憾。

其次，或许是为了将原作中各路线松散的剧情串联起来，又或许是为了给原本缺乏个性的主角增加点色彩，编剧为冬弥设计了一段特殊的过去经历。这段经历不但使他形成了一种奇怪的女神信仰——他认为每天都会有各种女孩出现来帮助他，成为他的女神；只有由绮是特殊的如空气一般理所当然的存在——而且还成为贯穿全剧的重要线索，早早地就定制了故事的结局。因为这种改编，冬弥原本窝囊又无所作为的花心行为，在动画版中演变成他不懂得和女性划清界限(他认为那是在对女神报恩)的结果，因为人人都很明白，他深爱的只有由绮一个。原来只是推卸责任变成是做事完全没有责任感，这又加速了他和女性角色之间关系的泥沼化，故事后半期的超展开达到了让人对他瞠目结舌的地步。

片子剧情并没有什么值得大书特书的，但运用的表现手法倒是很有独到之处。剧中的 BGM 多为深沉的古典风格的乐曲，情节和人物也一板一眼，没有多余的搞笑和卖萌，于是故事始终在严肃而低沉的气氛中展开。对应原作中出色的心理描写，动画中常常以画面上浮现出的文字来描述冬弥的内心活动，这些文字有他的思考，有他的苦恼，还有他的逃避。此外，剧中时不时会出现晦涩的人物台词和经过特殊处理的画面分镜等较为抽象的表达。这一切配合有着浓厚时代气息的背景和环境，俨然酝酿出一种文艺片的气质。也正是因为这种气质，这部动画观赏起来别有一番风味。

中规中矩的漫画版

不过总所周知，文艺片在大众面前并没有太大市场，2ch 举行的 09 年最好看动画投票中，『白色相簿』排在 30 名开外。相反，先于动画版开始在『月刊漫画 电击大王』上连载的漫画版选择了一条更适合大众的中庸之路，因此得到了更多的支持。作品没有过分的改编和特殊的表现，剧情以冬弥、由绮和理奈的故事为中心展开，作者阿倍野ちゃこ做到了情节和人物感情的自然发展，并在故事中铺设了适当的搞笑要素，使气氛不至于太过压抑。



要说到最大的不同莫过于主角冬弥的形象——没有原作中的窝囊，也没有动画版中的无赖。漫画版的冬弥心中的烦恼是常人都会有的烦恼，他与由绮的距离感，他在苦恼中的迷茫，以及他想在痛苦中求得救赎的心情……这些都通过浅显易懂的方式表现出来。故事为他内心的动摇和出轨给足了理由，以致观众无法像其他版本中那样责备他。而两位经过一定程度萌化的女主角变得更容易受到观众接受和喜爱，特别是理奈感情的变化是各版本中描写得最细腻的。此外，原作中大受欢迎，却在动画版中成为线索人物和路人的麻奈也有活跃的表现。

尽管该漫画版有着与原作和动画不同的看点，但目前尚在连载中，单行本仅发售了两卷，故事发生到原作的一半左右。是否会成为名作，还需继续观望。

『白色相簿 －经过点缀的冬之回忆－』
（WHITE ALBUM －綴られる冬の想い出－）

那首响彻演艺圈的，甜蜜又苦涩的恋歌，将在这个“冬天”再次传唱，用经过点缀的冬季恋语，填满那尚未成形的白色相簿——

说完近在眼前的续作，回顾了过去的原作和周边作品，剩下的便是仍然需要展望的、即将在 PS3 上重生的名作了。『白色相簿』计划公布至今已经快接近两个年头，期间动画，漫画和续作的消息铺天盖地，唯独重头戏的重制版的情报少之又少，官方还对外表示游戏制作因为 STAFF 同时优先其他作品而进度缓慢。不过目前总算看到了一个固定的发售日期——2010 年 5 月 27 日。

剧情——Story

主人公是过着平凡日子的大学生。只有一点与众不同……

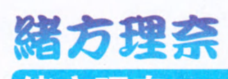
受到人们瞩目的人气歌手——「森川由绮」是他的恋人。

随着由绮人气的增长，两人无法见面的时间逐渐增加。

他们两人还能继续在一起吗……？

以来到身边的冬之脚印为背景，两人铭刻出一本恋情的相簿。

角色——Charater



绪方理奈

cv：水树奈奈

与由绮同属于绪方艺能事务所的人气偶像，也是由绮的前辈。容姿俏丽，头脑清晰，拥有天生演艺才能的她，通过超越常人的努力和同为天才音乐人的亲哥哥绪方英二的栽培，出道同时就稳固了自己在演艺圈的明星地位。不过事业成功的代价便是她几乎失去了全部的个人时间。在原作中描写了她对哥哥英二强烈的感情，动画中却没怎么表现，不知在重制版中又会怎样变化……？

森川由綺

森川由绮

cv：平野绫

1 年前出道，气势勃发的偶像歌手。与主人公冬弥从高中时代开始交往，现在尽管很少出席，但依然和冬弥就读同一所大学。她性格温厚率直，从小就有当歌手的梦想，在事业上肯于努力和奋斗，换下偶像衣装则是一个平凡的邻家女孩形象。尽管在冬弥面前时刻都挂着笑脸，并且有着不轻易向他人表现出自己寂寞的坚强，但她本质其实是比较消极而不显眼的女性。



河島はるか

河岛遥

cv：升望

住在冬弥家附近，与冬弥从幼儿园到大学一直在一起的青梅竹马。有着男孩子气的外表和难以琢磨的性格，冬弥把她当做男性朋友在交往。她处事随性又比较有运动神经，时常逃课拉冬弥去散步和做运动。数年前失去兄长的事件成为她内心隐藏的一处伤口。



Kawashima Haruka

Sawakura Misaki

Mizuki Mana



Shinozuka Yayoi

澤倉美咲

cv：高木めぐみ

泽仓美咲

比冬弥和由绮年长 1 岁的大学前辈。喜欢读书和料理，是一名温柔内敛的女性，受到大家的爱戴，但她本人似乎没有意识到自己的魅力。通常心灵手巧，可偶尔也会表现出笨拙的一面。与冬弥他们从高中时代就有亲密来往，特别对由绮来说是她亲姐姐一样的存在。

観月マナ

cv：户松遥

观月麻奈

通过偶然的机会与冬弥相识的少女，冬弥高中的后辈。性格好强，任性而随心所欲，很孩子气。成绩虽然不差，但由于对人总采取带有攻击性的态度，连同父母在内，周围的人都认为她品行不好。冬弥在其他版本中都担任了她的家庭教师，重制版目前的情报尽管没有提到这一点，但应该不会有太大改变吧。

篠塚弥生

cv：朴璐美

篠塚弥生

时刻伴在由绮左右的优秀经理人。尽管沉默寡言，但内心的意志很强烈。对阻碍由绮发展的因素，不论是什么她都会尽力去排除。她始终想让冬弥远离由绮，因此冬弥对她做出“像没有感情的机械一样很可怕”的评价。



前瞻——Preview

本作副标题“经过点缀的冬之回忆”在反映故事内容同时，也在暗示“重制”。目前来看，会被重新点缀的主要有以下这些方面：

●与前文介绍的续作一样，本次重制也舍弃了那被人诟病的 SLG 系统，变回纯粹的 AVG.。

●变为 AVG 后理所当然带来的就是剧本量的增加，官方也表示除了已公布的原作人物，还会有新人物登场。

●负责人物设定的尽管还是原作的**カワタヒサシ**，但经过 10 多年磨练，他现在画功和风格与当时不可同日而语，全新绘制的这些人物让整个游戏面貌焕然一新。

●画面将采用最近流行的动态肖像。

熟悉叶子社风云史的朋友或许都知道，原作的剧本作者原田宇陀儿因为与下川直哉这个彻头彻尾的商人意见不合而愤然离开叶子，因此 Staff 表制作人一栏上下川这个名字格外刺眼。而重制版公布至今，还有 2 个多月就要发售，可官方还未公布负责新剧本的人选，这不由得让笔者对该作产生一丝不安。

『白色相簿』本是一个讲述冬天的故事，于秋冬季节发售才在情理之中，可回想当年原作的发售日却是在 5 月份。有传闻透露，这其实是当时身为专务的下川对游戏的计划进行了干涉的结果。无独有偶，重制版拖来拖去，竟然再次拖到这个时期。这究竟是巧合还是有人从中作梗，我们不得而知，只能期望这部跨世纪的作品能够再次散发出异色的光彩。▲

ATTENTION
收录在光盘中
请对照参看
CHECK & PLAY!

DVD ROM

平民们的天籁音·安可

NICONICO ARTIST UNCORE

文、图片整理、采访 / 灰

Niconico动画翻唱歌手介绍

NICONICO ARTIST UNCORE

Niconico 翻唱系歌手介绍第二波！上一次的介绍文得到了诸多读者的喜爱，非常感谢大家，相信那些富有个性和实力的声音也让不少读者对 nico 动的翻唱世界有了初步的印象。如果说上次所介绍的大都是大手级别的翻唱歌手，那么在本次的介绍中将侧重“多彩”，展现这个自由平台上所活跃的十人十色！


《WORLD END WxY》的本家绘。歌词的深意藏在其中。



这个男声值得一听

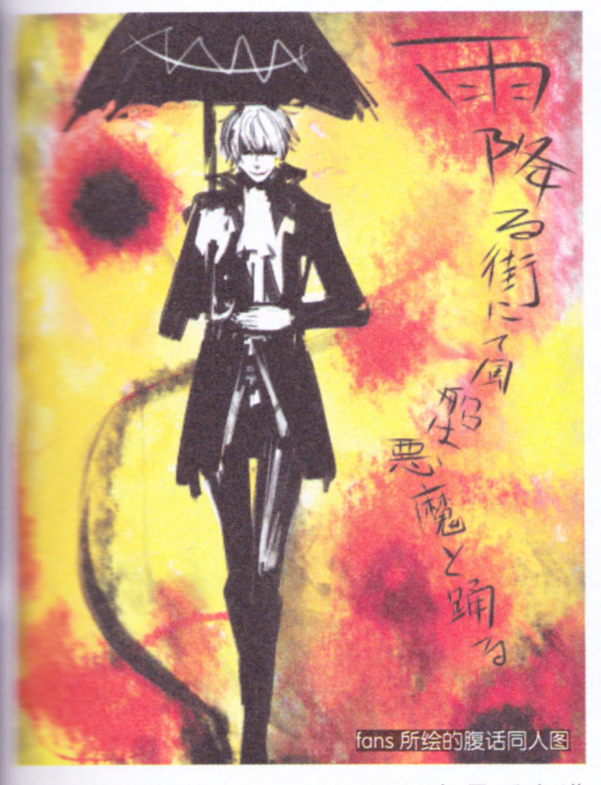
腹话

（mylist/8291015）

Tag：謎の中毒性（谜之中毒性）

即便在为数众多的男性翻唱歌手中，腹话也是极为特别的一个。凭借『**裏表ラバーズ**』（里表 LOVERS，sm8137580）打破之前默默无名的状态为广大 nico 动用户所知的伊始，对于这个人的定评便是“谜”。在演绎『**裏表ラバーズ**』这首高速曲的同时，非但不感到吃力，反而拥有极高的稳定性和出色的表现力，隐藏在他声音之中的是无限的可能性和绝不会让人厌倦的创造性，而富有魅力的男声本身也能给人留下极为深刻的印象。

腹话在选曲上也多以“被隐藏的名曲”为主，往往并不执着于速攻大手的热门曲，而这样的作风也使得听者每每都能得到惊喜。除了『**裏表ラバーズ**』以外，『**結ンデ開イテ羅刹ト骸**』（连起来又分开的罗刹与骨骸，sm7842954）中诡异低沉的声音、『**ワールドエンド・WxY**』



fans 所绘的腹话同人图

（WORLD END WxY，sm9154019）最后充满坚强与治愈的声音、『海には行かない』（不能去海边，sm9440368）里与原曲契合的布满恐怖的声音，都有着让人过耳不忘的魅力。另外，在 VOCALOID 系的选曲之外，Sound Horizon 的曲目同样在腹话的演绎下有着极高的完成度和与众不同的魅力，声音中所蕴含的潜能值得注目。

YamaNeko&UmiNeko

（mylist/9247970）

Tag：猫の集会（猫之集会）

之所以将两人放在一起，只是因为两人在私交上也是挚友，而 UmiNeko（海猫）也是受 YamaNeko（山猫）的影响才开始在 nico 动投稿的。相对后来 UmiNeko 的活跃，YamaNeko 反而因为低调投稿而略显默默无闻，但两人的实力和声音依然足够记上一笔。

YamaNeko 最新的投稿作『girlfriend』（sm9356971）为古川 P 所作的曲目。以温柔的旋律、深邃的世界观著称的古川 P 的音乐，在吸引了许多 fans 和翻唱的同时，也往往很难通过简单的歌声将原曲的氛围完全具现。YamaNeko 匿名投稿的此曲翻唱一出便迅速占据排行榜上位，充满安定感的声音厚实中又有着让人难以抵御的绝对魅力，与原曲极为契合，一如淡淡的倾诉一般，但又包含着时间的韵味。单从这短短的一曲之中，便能听出 YamaNeko 声音中的独特世界。

而同样具有相当实力的 YamaNeko 的好友 UmiNeko，和 YamaNeko 声音中安宁温柔的感觉所不同，更多的倒是欧美酒馆里的 Jazz 韵味。戏谑的、可爱的，带着绝妙黏着感的声音和充满余裕的唱法，在另一种意义上让人沉溺。第一次以个人名义投稿的『**つよがり**』（逞强，sm4937058）便有着这样的味道，『**ピアノ × フォルテ × スキャンダル**』（Piano × Forte × Scandal，sm5698963）中流转的旋律也极为适合他的声音。而笔者最为喜欢的还是他与 Shake Sphere 合作的原创曲『ChinaTown』（sm8696002），带着大都市独有的灯红与沉迷，不愧为“能让酒变好喝”的一曲。

两人虽然目前活动的分野有所不同，但在最近也投稿了两人同去 KTV 时的录音“猫の集会”（sm9488700），即便是随随便便的录音也能听出他们超凡的歌唱力。虽然合声因为没有太多练习而略显混乱，但也正因此更有亲切可爱之感。活跃在缤纷多彩的 nico 动一角，令人安心的两人的歌声值得倾听。

寝下呂企画

ふぁねる（mylist/12412595）&Gero（mylist/8223623）

Tag：未曾有の大事故（未曾有的大事故）

由**ふぁねる**与 Gero 组成的“寝下呂企画”组合可谓近期最具人气的翻唱歌手组合。在 09 年 5 月推出第一弹『**ダブルラリアット**』（俗称的“转圈歌”，sm7085031）的翻唱后，便因两声类属性极强的**ふぁねる**、情热度异常的 Gero 外加许多有趣的小捏他而大受欢迎。比起翻唱更加像相声，漫才一般的对话让人不得不扬起嘴角，并期待他们今后更多的奇思妙想。不负众望，在第二作『**人柱アリス**』（人柱爱丽丝，sm7687645）中甚至出现了游戏实况，在将该作品归到“翻唱”还是“游戏”的类别中都曾有过一阵小讨论。

但谈到真正引起轰动级别效应的作品，还是那个慢了潮流半拍的——『magnet』

寝下呂的 magnet 引起了相当的轰动



（sm8440787）。虽说慢了潮流半拍，但丝毫不影响该翻唱版本的走红，相反因为投稿时男性 magnet 翻唱中已经形成了一些定式，才使得他们的化用更有笑点！该动画一经 up 便迅速人气，在前奏中意味不明的台词和“GIGABYTE”，“JK”（情热地考虑）、“未曾有の大事故”等等捏他都惹笑了男女两方的 nico 动用户，后段串场的 ASK 亦与寝下吕形成了日后某张 CD 的关西派阵容。当然，尽管寝下吕人气的根源在于笑点的把握和捏他的创造，但歌唱力方面也同样不容小觑。而其中尤其是 Gero 在唱功上得到了相当多的好评，气势十足的高音、有时会觉得夸张的颤音、JK 满点的表现力都为寝下吕的走红奠定了实力基础。





赤飯

（mylist/4136004）

Tag： 両声類（两声类）

在之前的介绍中也曾提到的已经发售过商业 CD、音域偏高连女性也自叹不如的**ピコ**，而赤饭便是与**ピコ**不可拆开分谈的存在。与**ピコ**相同属性的男性系两声类，低声方面虽然是会让人联想到壮汉的低音男声（这点与高音系的**ピコ**截然不同），但女声发出来也是会吓死人的萌音！在赤饭参加的多个 live 中，『**撲殺天使ドクロちゃん**』（扑杀天使，sm9366165）的演唱 + 女仆装每次都能让人惊叹两声类的可怕，而与**ピコ**合作的『magnet』（sm7862473）里男声与女声的切换也可谓一绝，让无数视听者震惊不已。值得一提的是赤饭的妹妹西野**カナ**便是大人气歌手，歌唱能力果然是能呈家族式发展的吗？

虽然提到赤饭最为让人津津乐道的还是他可男可女的两声，但在『**Mrs.Pumpkin の滑稽な夢**』（Mrs.Pumpkin 的滑稽梦，sm8723800）翻唱中发挥的超凡实力也是让人惊叹不已。间奏中如歌剧一般的长长咏唱在现场版（sm9366006）时也具有绝佳的安定感，让人目瞪口呆的同时更是需要赞叹他的强大实力。


Mrs.Pumpkin 的世界叫人流连忘返



这个女声值得一听！

F9/ きよの

（mylist/16688062）

曲：人類の逆襲（人类的逆袭）

曾于2008年三月末投稿『Soar』（sm2849155）的F9曾在一段时间内一直是个谜。一方面是因为匿名的投稿使得视听者对于歌手的本尊充满好奇，而另一方面更重要的是[illegible]在歌唱力和完成度上太过于无懈可击。之后渐渐判明其与已隐退翻唱歌手“**きよの**”为同一人物，且也曾在live活动上公开承认，但对于她一方面隐退一方面仅有一首投稿曲的现状，始终有不少fans感到惋惜。所幸2009年末，她再次以F9名义投稿了两首新曲，并以此宣告了正式复出。

大概一部分是由于她在一年多的时间里给人留下深刻印象的代表作是『Soar』的缘故。对于她的声音更多人也觉得适合比较偏向Anisong或电子风的曲目。不过无论之后是在『girlfriend』（sm9183649）中的轻盈治愈还是在『Blue』（sm9454045）中的沉重宣泄亦或是『Blindness』（sm9449939）中的安稳高音，F9所适合的音乐以及她出色的实力都在为她赢得更多的听众。此外，以**きよの**为名义的她在同人音乐方面也有着不俗的表现，同样是值得注目的一点。



acane_madder

（mylist/13487583）

Tag：ささやき（细语）

曾用投稿名**タミフル**的她，在投稿作标题中最常见到的语句便是“**本気でささやいてみた**”（认真地细语了一下）。如字面义，她的歌声并非如一般的翻唱是“唱”出来的，而是带有一些气声，仿佛在耳边细语一样，带来不同一般的独特魅力。而她的这种歌唱方式与古川P的音乐同样形成了绝妙的契合，在早期的『**ピアノ・レッスン**』（Piano Lesson，sm7513659）便可以感受到二者融合的强烈化学反应。而到了古川P的初殿堂名曲『Alice』（sm7984121）时，她甚至等不及本家放伴奏出来而自制了伴奏翻唱。擅长把握氛围的acane_madder，在此曲中也成功地将古川P与自己的气质充分融合发挥，而在此之后，在古川P的原创曲编曲栏等处也多了她的名字，正式的合作也使得两人的音乐世界得到了交融和进化。

acane_madder最值得一提的部分自然是音乐气场上的独树一帜，但“普通”的翻唱曲中所展露的表现力则同样不容小觑。在**さくれ**P感动人心的名曲『**カムパネルラ**』（sm8845268）的翻唱中，acane_madder有些惆怅的声音伴随着感伤的故事，间奏的英文也点缀得恰到好处，独特气场中蕴含的感染力足够让她的声音深留你的心底。



fans所绘的acane_madder，和音乐一样的绝佳氛围。

はにちゃむ★

（mylist/10810691）

Tag：プロの犯行（职业歌手的犯行）

与nico动活跃的大多女性翻唱歌手不同，**はにちゃむ★**拥有的是相当突出的带有欧美风POP味的歌声。醇厚富有韵味的声线与安定的歌唱力极为适合带有浓厚R&B感的曲目，与DATEKEN的音乐也有着超强的契合感。与**グリリ**合唱的『Never』（sm8972127）中“纳豆！纳豆！”的歌声独具魔力，『**イマジネイション**』（Imagination，sm8060961）里悠闲自得的旋律和歌声即便放在商业CD中也不失为一首良曲。

近期的投稿中，WANKO重新编曲的『Just Be Friends』（sm9911494）也由WANKO和**はにちゃむ★**合作演唱。比起原曲快速流动的节奏，明显变得沉稳厚重的旋律在**はにちゃむ★**的歌声中更是多了几分重量，仿佛从灵魂深处发出的声音也为此曲赋予了又一种形式的生命。



ひと里

（mylist/1667393）

&che: 樱井

（mylist/7097718）

Tag：性別ちゃんと仕事しろ（性别快工作啊）

提到了男性的两声类怎能不讲讲女性的两声类？至今依然凭借合作的『magnet』（sm7265930）霸占着翻唱排行榜的门番位置，最为惊异的自然还是男声与女声中间截然不同却又极为自然的统一。两声类的绝妙之处在这对女性组上也得到了直接证明，甚至让人怀疑是“两性类”的程度（笑）。别的暂且不谈，这样的音域和声音幅度就足够让不少普通人艳羡不已了吧。

而虽然她们是凭借那首罪恶的百合蔷薇曲而人尽皆知，不过在这曲之外的单品投稿也都值得一听。che: 樱井的『just be friends ~ piano ver ~』（sm8058444）带有御姐感的成熟温柔，感伤之情缓缓流淌；ひと里的『下剋上（完）』（sm5781796）则将镜音一人二役，可爱感满点！作为女性两声类中极为具有代表性的两位，喜欢两声类的视听者自然不可错过！



《Just Be Friends》当之无愧的是 09 年金曲之一。

单作动画 Pick up！这首歌值得一听！

「きみをわすれない」歌ってみた@誓

（nm8210852）

音乐响起的瞬间便凭借奇妙的音压将人吸进去的一曲。原曲是 ryo 的曲作中相对并不怎么出名的一首，而本首翻唱中所选用的新编曲版因为清澈透明的乐器声感，而勾勒出一种淡淡的惆怅，和 ryo 一直以来多首名曲中的印象也略有不同。誓的翻唱版可谓汲取原曲中情感的精华，成熟并带有些许磨砂质感的声线，出色的演唱功力，从整体把握到细小的转调都面面俱到的控制感，不紧不慢地将音乐中的倾诉之感娓娓道来。

此曲一出便赢得了可怕的人气、让更多人知晓 ryo 这首某种程度上被埋没了的名曲的同时，还带来了许多听众对她的新作的期待。然而长久以来她不仅没有带来新作，反而将此前的投稿动画也予以了删除，对于仅因一两曲便已深深被她的歌声俘获的听众而言更是无尽的困惑。但还有更多人愿意相信她依然如她的"誓言"一样，不会放弃在 nico 动展现自己的歌声——毕竟她拥有着让人无法忘怀的好声音。


誓的歌声与废墟神妙的图融为一体。

【セルフ】文学少年の憂鬱(Ver. ナノウ)【記念に歌ってみた】

（sm9922113）

由**ほえほえ** P 所写的『文学少年の憂鬱』尽管标题总会让人第一时间联想到某 SOS 团，但实际上内容则截然不同。PV 采用了简单的淡蓝淡白淡灰，描绘了一个每天被生活所追、碌碌无为一生的"文学少年"的形象。冷淡而又缺乏人情味的电车与手中文库小说内的鲜红书签形成了鲜明对比，于每一个对生活的冷漠充满畏惧的社会人而言都是能够引起共鸣的题材。而歌词中提及的太宰治的『人间失格』，与文学少年自叹"自己虽然与太宰一样过着每天都在说谎的日子，但无法成为太宰那样的一代文豪，因为自己只是一个喜爱文学的普通少年而已"的自白，也都充满了寂寞的气息。

就是这样一首能引起相当程度共鸣的一曲，在初音本家入殿堂的时候由**ほえほえ** P 自己演唱并予以了公开。尽管这首歌在这之前有过无数个优秀的翻唱，但听到词曲作者本人演唱时还是感受到了别样的震撼。嘲笑太宰是个"阴暗的家伙"时，最后仿佛呐喊一般撕裂的声音，都能让每首爱着这首歌的人得到发自心底的感动，并且感谢**ほえほえ** P 的才能。


文学少年们的忧郁。


文学少年の憂鬱。

当然除了最近笔者最为喜欢的这首 P 本人演唱曲之外，还有许多 VOCALOID P 在演唱方面颇具才能。曾经介绍过的流星 P 的另一面**トゥライ**、无论音乐还是歌声都"乙男"度十足的 DECO*27、歌声中温柔的质感尤其令人安心的 Nem……检索"**歌うＰシリーズ**"的 tag，VOCALOID P 的才能等着你。

【ニコニコ大会議ツアーファイナル】ぽこた【歌前後込み】

（sm9810026）



ぽこた当之无愧地有着野生茄子的称号。

从去年年末到今年年初的"niconico 大会议 Live Tour"因邀请了相当多有名的翻唱歌手而同样引起了翻唱厨的注目，最后一场在东京的演出阵容更是豪华到爆！纸巾姬所属的王族 band、赤饭**ピコ**的『magnet』共演、**ゴム**的『1925』、**ちょうちょ**和**サリヤ**人的『Just Be Friends』乃至最后全明星阵容的『smiling』……诸多闪耀的名字和曲目让人在收听"素人集团"的演唱时也感受到了一种质朴的感动。

而其中在东京这场、乃至整个 nico 大会议系列的范围内，异常闪耀的一首现场便是**ぽこた**所演唱的『**ダンシング☆サムライ**』。在之前便有着"野生 Gackt"定评的他在这次的

恋爱 Circulation。

现场中，不仅气势十足，还在跑来跳去的过程中都能保证气息的平稳，歌声的安定性异常。毕竟唱功这种东西很大程度要听现场才能听得出，而 nico 动这种素人集团更是有不少情况下都在 live 时遭遇残念，但依然能发现不少拥有超凡实力的选手（？）呢。当然，对于翻唱歌手有兴趣的同好也推荐通过“**ニコニコ大会議**2009-2010”的 tag 来观看这一系列 live 中其他翻唱歌手的现场演唱哦！毕竟在这样的 nico 厨盛会中，所听到的“热情”和“爱”是无穷止境的。

折原臨也でうざやサーキュレーションを歌ってみた：リモーネ先生

（sm9910384）

在『化物语』中给人留下深刻印象的『恋愛サーキュレーション』（花泽香菜）在 nico 动的热度不可小觑！在只有 TV size 时便被争相翻唱，自制 full 版、配舞版也在相当时间内引起不少喜欢此曲的视听者的支持。而翻唱类别自然不会停留在单纯的演唱（当然忠实本家的翻唱还是很多），改词仿声翻唱的潮流也少不了！众所周知，在 nico 动拥有许多“本人降临”的翻唱歌手，声音会极其神似某位声优，而这次“恋爱＋声优＋角色”的融合与改词翻唱的顺应而生也吸引了众多瞩目。其中人气最高的自然还是这一版！因为在『无头骑士异闻录』中极为出挑而堪称时下最人气的折原临也本身便具有相当的话题性，而**リモーネ**先生更是模仿神谷堪称一绝。自早期的绝望先生等代表角色的模仿后，虽然**リモーネ**先生也随着神谷缺乏爆炸性角色而略显沉寂，但最近凭借对折原临也绝妙的“野生”把握，再次为 nico 动的“声模仿”带来了新话题。在大红大紫的该翻唱版之外，模仿银时（杉田智和）、此方（平野绫）、阿倍高和（好男人）、Snake（大塚明夫）等人的版本也不同程度地得到了不错的人气。作为 nico 动翻唱范围内一个有趣又独特的形式，改词＋仿声翻唱也有着无限乐趣！

【ニコニコラボ】「Smiling」【halyosy that is presents】

（sm9078182）

中国の22人が「Smiling」を歌ってみた【PV付】

（sm9866475）

『smiling』是 absorb 成员（halyosy、that、is）作词作曲编曲、并集结在 nico 动最具代表性和实力的数位翻唱歌手所合唱的一首原创曲。去年 12 月 13 日原曲一出便凭借“和平、微笑”的主题、强大的制作阵容和悦耳的旋律而备受瞩目，而同样得到了诸多海外 nico 动用户的共鸣。

中国 22 人组的翻唱于今年 2 月 28 日投稿，超高的完成度投稿伊始便引起 nico 动用户的惊叹，短短五天便进入翻唱殿堂（十万再生）。尽管因为种种原因 nico 动用户对于中国大陆的投稿往往不够亲切，但可以看到在这次的反响上始终褒大于贬，真心诚意的交流也赢得了诸多日本nico动用户的共鸣，“谢谢”的回应不绝于耳。

最后是需要在这里特别提一笔的切实的请求。nico 动不等于 Acfun，在这个网站上的绝大多数视听者是日本人，过多地发中文留言不仅难以让投稿者、其他视听者理解，还会造成一定“荒米”的不好印象。因而恳请使用 nico 动日文版的视听者减少中文留言，真正遇到喜欢的作品时就二话不说 mylist 吧！



《Smiling》本家。



无限潜力！以翻唱为主题的商业CD介绍

VOC@LOID GENERATION ~ボカロに代わって歌ってみた~

2009年11月6日发售

作为虎穴自产自销的原创VOCALOID曲翻唱CD，这一张中不仅有**ゆのみ**所绘的Booklet插绘以及**実谷なな**、花**たん**等在nico动一线的翻唱歌手，还有包括**いとうかなこ**、桃井**はるこ**这样在职业歌手范围内也相当受宅民拥护的人选。两枚disc的容量、大量VOCALOID名曲以及豪华阵容在最初便吸引了许多人的注意，但实际听下来似乎不少人也感受到了以往对歌手的印象在演绎不同风格歌曲上所带来的隔阂。例如备受期待的由**いとうかなこ**演唱的名曲『**悪ノ召使**』便有着褒贬参半的反馈。而就像桃井在niconico大会议in东京时演唱『**メルト**』（MELT）和『**ロミオとシンデレラ**』（罗密欧与灰姑娘）时破坏性的水准一样，歌总归还是有适合和不适合的吧。



VOC@LOID GENERATION ~ボカロに代わって歌ってみた~。

EXIT TUNES PRESENTS 神曲を歌ってみた

2009年10月7日发售

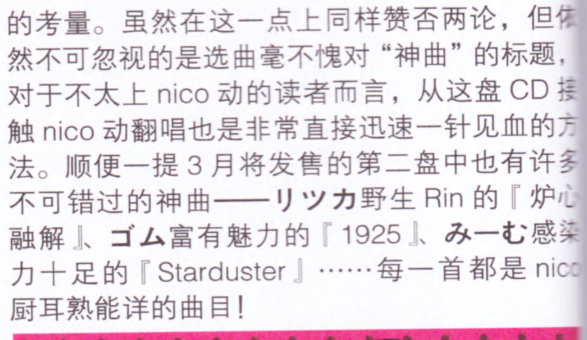
EXIT TUNES PRESENTS 神曲を歌ってみた 2

2010年3月17日发售

将这个系列的翻唱商业盘排在虎穴那张之后是因为和虎穴盘所不同，EXIT TUNES PRESENTS 神曲**を歌ってみた**（神曲翻唱）系的碟子更侧重的是在nico动便已享有大人气的翻唱歌手的版本。所以可以听到的『Soar』依然是F9、『**ルカルカ★ナイトフィーバー**』也是里本家级别的**実谷なな**等等。不过虽然对于nico动爱用者而言，这盘的选曲和配役都非常的亲切，但却大都是重新编曲乃至加入remix元素的伴奏，可能也是出于"要与公开投稿有所不同"的考量。虽然在这一点上同样赞否两论，但依然不可忽视的是选曲毫不愧对"神曲"的标题，对于不太上nico动的读者而言，从这盘CD接触nico动翻唱也是非常直接迅速一针见血的方法。顺便一提3月将发售的第二盘中也有许多不可错过的神曲——**リツカ**野生Rin的『炉心融解』、**ゴム**富有魅力的『1925』、**みーむ**感染力十足的『Starduster』……每一首都是nico厨耳熟能详的曲目！



EXIT TUNES PRESENTS 神曲を歌ってみた。





EXIT TUNES PRESENTS 神曲を歌ってみた 2。



EXIT TUNES PRESENTS 神曲を歌ってみた 2。



『valuable sheaves』

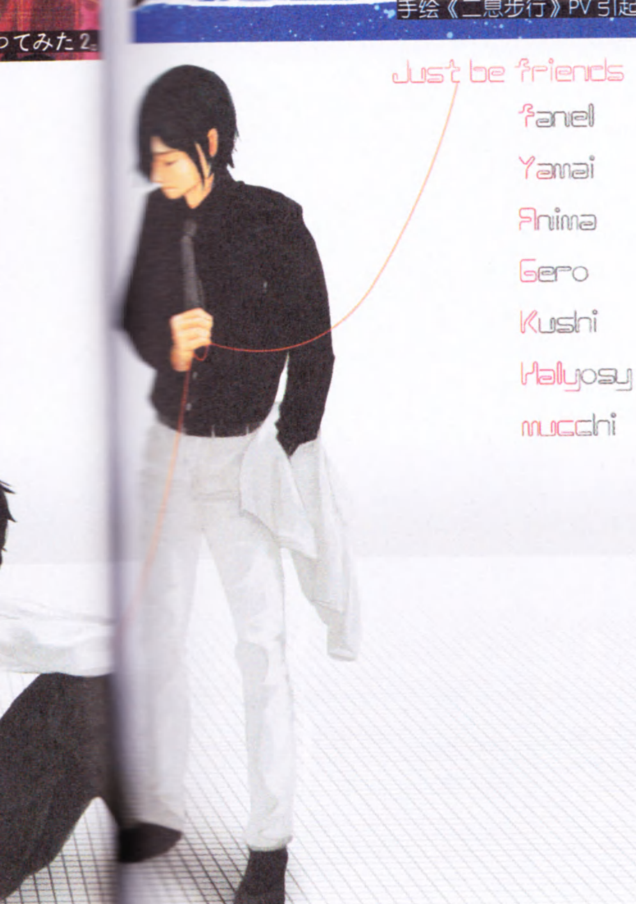
2010年3月24日发售

作为在2009年大红大紫的翻唱歌手中尤为具有代表性的一位，**バルシエ**也将于3月发售商业CD。收录曲中自然有她在nico动投稿时便已享有盛名的『右肩**の**蝶』、『soundless voice』等曲，而『二息**步**行』等VOCALOID名曲也将得到新录，更有流星P等为这张CD全新所作的歌曲收录其中。

低声偏少年、但也有着女性御姐声线的两声类翻唱歌手**バルシエ**因其稳定的歌唱力与极佳的气场和表现力而男女通吃地受到了相当广大范围的支持。对于听她的歌已经听到烂（笑）的笔者而言，想要最速体会她的魅力就请尝试一下『Symmetric target』（sm9502349）吧，变拍子的疾走感让人无法自拔！



手绘《二息步行》PV引起轰动。





valuable sheaves。



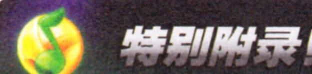
《Symmetric target》完美的一人二役。

『smiley*2』

2010年1月14日发售

寝下吕组＋蛇足组等于……？相信书前喜爱nico动的女性读者对这六个人一定不会陌生——凭借『magnet』的翻唱在2009年中大红大紫的蛇足与clear、同为好友的**ぽこた**，以及上文也提及到的寝下吕加上在他们的『magnet』中客串的ASK，六个人就这样踏出了nico动翻唱男歌手偶像化的第一步。以架空的HOST部为背景，以类似女性向男声优CD模式的对白独白以及翻唱歌手所拿手的歌声为主体，所构成的这张CD相当有面向女性视听者服务的精神。当然，并非专业声优的本质也使得六位"素人"的演绎带有可爱的笑点，但歌声自然是没话说！『smiley*2』在C77上进行先行贩售、并邀请了翻唱歌手本人现场手渡的活动吸引了大量fans，连同先行通贩、商业流通方面的销量在一起绝对足以超越成绩不错的人气声优CD销量，之后live活动的入场券更是迅速一售而空甚至在yahoo拍卖上飚出高价。在半年前写上一篇翻唱歌手介绍时完全未曾预想过的商业奇迹，现在也渐渐地在nico动人气的翻唱歌手上得以实现，而nico动系翻唱歌手的无尽潜力也值得喜欢音乐的你我关注！

nico 动自身、nico 动的翻唱类别都在渐渐变化。近半年以来，无论是 Animelo Summer Live 2009 中下田（镜音声音的提供者）演唱了『ココロ』(心）一曲、niconico 大会议的全日本 live tour，还是诸多新人出现、多张商业盘发售……一切的一切都再次证明这里真的是让人无法移开视线和双耳、永远能寻找到全新乐趣的地方。在此虽然仅侧重音乐方面进行介绍，但也希望能让书前的您更加接近 nico 动、更加喜爱 nico 动，并且体会到翻唱类别的魅力！



特别附录！

中国 22 人组『smiling』翻唱大成功！幕后对谈展现音乐背后的世界！

灰：这次很有幸请到参与『smiling』制作的两位参加对谈！首先请介绍一下自己吧 w

阿夾：呃，大家好，我是阿夾，是这次『smiling』合唱的音频后期和监督，平时喜欢看看动画，翻唱什么的。

mokona：我是 MOKONA，算是这次合唱最初的企划者之一 www 阿宅一名也喜欢翻唱多多指教 ww

灰：这次『smiling』合唱在 nico 上面的反响很棒呢，最初想到会有这么好的回应吗？

mokona：完 w 全 w 没 w 有 w 或者说，一开始并没有一定会投 nico 的打算……

灰：那一开始组织这次翻唱的初衷是什么呢？

mokona：其实完全是机缘巧合 www 我自己算是个 nico 厨，最初和几个一起玩翻唱私交也比较好的朋友听到了 nico 上『smiling』的原曲，心血来潮想自己唱一版来玩玩而已 www 之后歪打正着又撞上了另一批有打算翻唱这曲的熟人，交谈后发现大家对原曲都相当有爱也相当敬佩 nico 方面的制作团。最后就决定…合唱吧！ www

灰：于是从有这个发想开始到最后 up 去 nico，前后大约多少时间？

阿夾：应该是一月初的时候开始策划的，然后到 2 月 12 号也就是大年三十前一天发的音频版 www 视频版又过了十五天，加在一起有两个月时间了 www

mokona：其实蛮快的！因为是两组合并，合并完之后人数就变得差不多够了… 当然 piano 和一些技术指导并不是一开始就定好的 www 分词我们并没有完全按照本家的分法，调整和协调反而做了挺久的 www 感觉比凑人难得多 www 这就多亏了监督之一的 jalam 姐啦谢谢 > <

灰：不过听起来和本家的 vocal 声音上有不少很相似呢，果然在很大的程度上有意识到本家的风格？

阿夾：哈哈，其实不是的。听上去相似很大程度上也是分词和协调的功劳。

mokona："不用学原唱"其实是大家的共识 wwww 我觉得或者可能是大家常年翻唱养成的一种对原唱尊重的习惯？分词开始就不知不觉地把词分给声音类型和本家比较相似的人呢 wwwww

阿夾：其实演唱部分要是模仿太严重我会 pass 掉的，但是后期上整体风格这个不会太更改的，毕竟后期有后期的一些定式来着。

灰：mix 上的完成度真的很高呢，关于这个有什么值得一提的事情吗？

阿夾：主要还是大家共同监督的结果，那段时间我每天晚上做混音做到 2、3 点钟，然后隔天上传个 DEMO，大家就在一起讨论。我就把讨论的结果记下来然后晚上再回去修改，就这么反反复复的。所以跟大家的努力也是分不开的。

灰：说来翻唱版和本家最大的差别是"ニコニコ動画"的齐唱歌词一部分变成了"一緒に歌うよ"，这里有什么特别的用意嗎？

mokona：其实这好像是一个大家都很关注的问题 www 我也说了一开始我们并没有一定会投 nico 的打算吧？在 22 人成员中，真正的 nico 厨其实是少数。既然原曲的歌词中有"超

超国界血族和人种”的意思，就有人提出何不把歌词改成对于我们22人而言更有意义的“一緒に歌うよ!（一起歌唱吧!）”呢？在投稿nico以前我们也为这个改词的问题烦恼了很久，也去请教过很多外国朋友的看法，最后还是觉得，既然是“NO BORDER”的曲子，那就全世界“一起歌唱吧!”，或许也很有意义。当然现在被nico厨们的弹幕吐槽说似乎语法出了问题呢（笑倒）!

灰：不过因为这样的一句话更有一些Answer Song的感觉了呢。从海外人的角度看来，有种加入nico动的感觉？

mokona：如果nico动能够接受我们就再好不过了呢www（投稿的当晚我都失眠了www）

灰：从现在看来已经很大程度上被接受了吧w 而且通过这首翻唱使得不少人对中国人的印象有改观了的样子。

mokona：最初想做smiling的时候并没有想到像国际交流那么漂亮的深意（对不起我很笨也没有什么远大抱负w）所以目前看到了日本方面好多comment觉得相当感动w我果然还是觉得音乐是超越宇宙甚至是超越一切的东西www

阿夾：这也算民间交流了吧。我觉得像这样有来有往的感觉特别得好。

灰：提到泪流满面的comment，对二位而言印象最深刻的comment是？

阿夾：“謝謝”。原谅我看不懂日文的comment，但是我觉得这一定是个日本人写的中文。

灰：这个词在一般日本人中算是比较普及的中文了呢，我也有见到好多，应该基本都是日本人写的。

阿夾：对的，这种很简单很单纯的词反而对我的冲击感更强烈。

mokona：我印象最深刻的一条是“銃よりマイクよね”（比起持枪更应拿起麦克风啊），看完特别感动，好像很有macross的感觉，又很有共鸣www

阿夾：其实后来我还看到一些“シェシェ”的comment。

灰：发音上的谢谢呢w

mokona：我是的，很感动，特别温暖www 所以留言也好，应援也好，能够为看到的人多着想的话，相信所有的人都能够smiling吧www

灰：在nico动这样互动感很强的地方也需要多为他人着想的心情呢。

mokona：这次的smiling也很感谢很多国内朋友的支持！！真的很感谢大家！！出于礼仪也希望大家今后在nico可以减少使用中文留言呢wwww

灰：在smiling的留言中也有相当的呼声希望出现中文版。今后有这样的打算吗？

mokona：夹老师你怎么看www

阿夾：其实中文版的事情我也跟他们商量过很久，但是普遍的看法就是中文词太难写，尤其是RAP部分。所以，其实我还是有录中文版这个想法，但是歌词很重要，不是一下就能决定的。

灰：如果有合适的填词就真的很期待能听到中文版呢w

阿夾：嗯，我觉得我还有干劲@@

mokona：因为看到很多支持的comment和宣传，所以也很想尽可能回应他们呢www

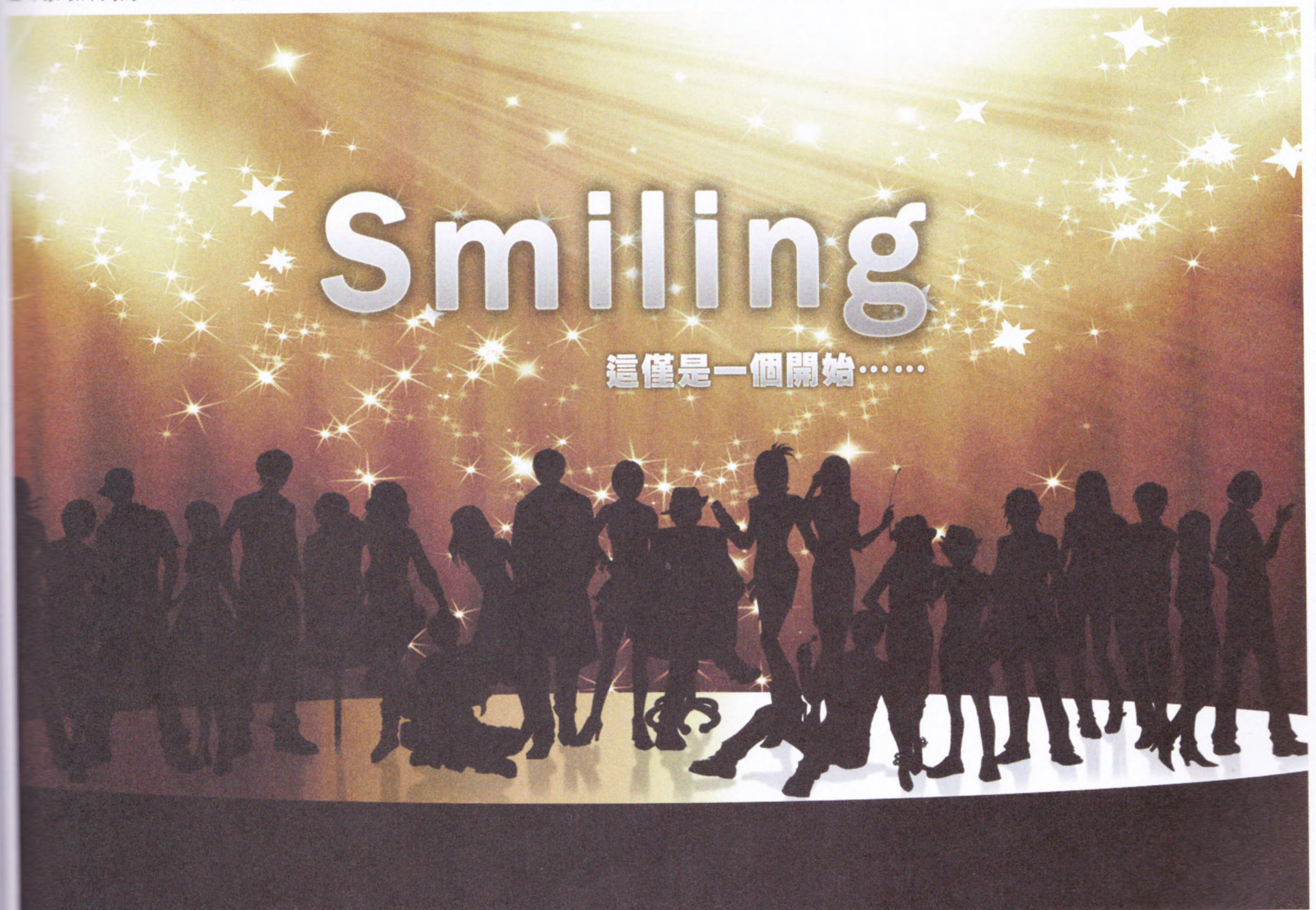
灰：最后请说一下这次的合唱最大的收获和感想吧！

阿夾：其实这次大合唱，最大的收获就是认识了很多志同道合的朋友。其实每次大家在一起分享自己翻唱的时候就觉得是一件非常快乐的事情。当然，其实我的感想也在发音频版的时候写过，虽然我们的力量不那么强大，但是当我们汇集在一起的时候，就会凝聚出无穷的力量。

mokona：认识了一群有热情的新朋友，和老朋友的感情也更好了www同时各个方面也算加深了国际交流ww最大的收获是从整个smiling团努力的过程中，从每个朋友那里得到了很多耶…能够组织和参加这次合唱，真是太好了www感谢所有的人www也感谢原曲作者halyosy桑和原曲的所有参与者！没有你们，没有我们wwww

阿夾：感谢halyosy和原作者们，谢谢你们给我们带来这么好的作品！

mokona：谢谢！▲





本刊独家专访『星原战记』(太空历险记) 动画监制兼美术监督 LEE

STAFF

出品人：杨小湛
总策划：杨水源
总导演：陈钺晖、卢剑飞
动画监制：陈耀华、李鸿鹏
动画导演：蒲松华、曾志斌
剧本原案：何熙、卢剑飞、席伟伟
角色设定：林明德、卢剑飞、李树泽
机械设定：李鸿鹏、刘尉伟、黄嘉诚
机械设定协助：宋其金
背景设定：刘尉伟、李树泽
美术总监：李鸿鹏
CG 技术总监：黄子颖
特效合成：黎泳钧、区振邦
后期剪接：刘良新、樊泽坚
流程总监：张展翔
音乐制作：芍药音乐工作室
动画制作：广州市润色动漫设计有限公司（CV 影视特效工作室）

如果要说目前在二次元发烧友中最红的天朝动画是什么，相信不会是『X 羊羊』，而是号称"山寨 Macross Frontier"的『星原战记』(太空历险记)！该作公布了设定画面以及部分动画后，尽管很多地方电视台还收不到，但通过网络的传播已经是火得如日中天，甚至连日本的 2CH 上也展开了讨论……看到本页的配图后，相信各位读者也应该知道为啥一部面向低幼儿童的天朝动画会成为话题了吧……

不过，尽管大家"山寨山寨"地叫，各种同人本、同人 MV 甚至同人动画都出来了。对于这部动画的制作者来说，他们又是怎样的心情面对这一切的呢？于是，本刊特地请来『星原战记』的动画监制兼美术监督 LEE，问他："你感觉如何，感觉如何了？"——（PS：本刊原本通过工口神猫联系到了『MACROSS Frontier』的部分主要 Staff，但日方人员在看过动画后均委婉表示不方便发表评论）。

原本应该是"复杂的政治阴谋 + 战火中的爱恨交加"的真实系

Q：可以先简单介绍一下自己以及制作团队之前的经历么，比如制作过的作品，以及从业的经历

A：『星原战记』(太空历险记，以下简称"AP")的动画制作团队"广州润色动漫设计有限公司"，在此之前只是广州一个名不见经传，不到 20 人的小型工作室，核心组成从老板到打杂都是对动画灰常有爱的人士。目前团队正在逐渐壮大，稳定在职人员大约 80 人吧。团队曾经参与制作的作品包括：『Q 版三国』、动画电影『勇闯天下』、原创动画『彩云乡』、国产特摄『铠甲勇士』TV 版以及电影版『帝王侠』等。

至于偶自己～05 年从美院毕业之后就撞进了影视动画这一黑暗的行业。目前就职于"广州星原动偶文化活动策划有限公司"（也就是 AP 的制片方），负责公司影视动画项目的监制工作，在 AP 的项目中担任动画监制 & 美术总监。曾经参与泰国版奥特曼『Project Ultraman』的美术主创，可惜由于种种原因此作到现在都未能公映……囧～

Q：自己其实也是作为日本动漫迷成长起来的吧？

A：嗯！！工作之后也依然是半宅属性～

Q：最喜欢的作品都是哪些呢？

A：『GUNDAM 0083』、『GUNDAM 08 小队』、『MACROSS』系列、『龙珠』、『假面骑士 Black & RX』……其实好多～新点的比如露露修啊，独角兽啊。

Q：还是很宅的方向啊，现在 AP 已经成为了一个热门话题，你对自己的作品被评论为"山寨"，有何感想？

A：其实没有什么特别的感想，意料中的事情吧。在项目开始的时候，制作团队就已经意识到这点了。当时大家心里对这种动画都颇有微辞，但能做这样一个伪 SF 向的动画，在国内确实是个难得的机会，对于我个人以及制作团队来说都是很兴奋的。于是抱着那种出来以后被广大宅们唾骂的觉悟开始了制作。

Q：不过，这个计划最开始企划的时候，应该是想过做点不一样的东西的吧

A：嗯，虽然说按投资的原设想就是复制初代『MACROSS』，但我们开始还是想在这个框架内尽量加入一些新的东西，如世界观设定、机设等，力求做让 ACGer 们都认可的动画。不过很多想法由于观念的不一致并最后没有被制片方采纳，因为动画的观众定位是 8～13 岁，和目前的 ACG 群体存在差距。

Q：其实也就是说，这次的企划，还是主要由制片方来决定的吧

A：是的。不过我们还是偷偷往里面塞了不少宅向的东西～

Q：如果按照你们原来的计划，AP 会是一个怎样的故事，可以介绍下么

A：按我个人的构想应该是那种"复杂的政治阴谋 + 战火中的爱恨交加"的真实系动画吧。

Q：但是似乎剧本方面，会很难解决吧

A：嗯……orz，所以没有实现……

Q：那么有没有觉得，现在最后出来的 AP，就已经是最大努力的结果了？

A：在资金限制和时间限制（6个月）下，制作团队确实是尽最大努力了。大伙加班都加到吐啊，不少同学在过程中因为太辛苦而出走了……另外，由于某种原因未能主导执行BGM和CV，因此自己也对最终成品的效果有各种不满和吐槽，表示可以做得更好。

Q：刚才提到的加入的宅向的要素，可以大致说下么。比如从我看来，很多分镜都似曾相识……不只是剧本和设定。

A：紫晶的傲娇属性？人渣龙的妹子攻略计划？各种神台词？更多请大家自己去发掘吧。一些分镜头确实有借鉴了『GUNDAM』和『MACROSS F』等，毕竟我们从零开始，这也是学习的过程。不过其实好多自己设想出来的镜头，再一看基本都可以在11区的动画里找到有相似的……这是长期宅在泥轰国动画里的结果么？！

这是制作方与制片方的“斗争”

Q：听说剧本修改了很多次，特别是面对审查。都在哪些地方被改了呢？

A：审批一直说不明白我们的故事想表达什么，然后一些基于中国神话故事创作的情节，如女娲补天、后羿射日等，都被要求删除更改，甚至战舰的名字都改掉了。当时剧本是边制作边写的，后来又因为不断修改，导致最后的故事很多东西没有交代清楚，希望能在第二季补完～

Q：剧本主要参考了哪些作品呢，还有设定上的参考，有哪些是制片方要求的，哪些是你们自己可以发挥的？

A：基本的世界观是综合了GUNDAM（外星殖民）和初代MACROSS（两种文明之间的冲突与战争），故事细节则是原创的了。机械设定上，主战机制片方参考了VF的三段变形，这个是作为玩具商品的卖点不能更改，原型则采用了国产歼10和歼11。至于细节造型和变形结构上都确确实实是死了好多脑细胞的结果，而不是所谓直接搬运了MF的。

Q：呵呵看来制片方也是一个Macross迷啊。

A：呵呵，小时候看的『太空堡垒』就是这位老板引进的啊，他对骷髅战机有特深的情结，据说以前这个产品（祖国版）帮他赚了不少银子。

Q：当年的『天鹰战士』不会也是他引进的吧……

A：正解……orz，还有『神龙斗士（魔神英雄传）』、『超能勇士（猛兽侠）』……

Q：当初是怎么选上你们的……

A：制作团队的核心就是一群宅，青春热血，充满斗志以及对动画的无限热爱，老板就是看中了这点。当然实力也是重点，团队的3D动画和后期特效的水平在国内属于中上吧（国内某资深外包动画公司前老总原话），最后还有一点点运气～

Q：那么在制作过程中，作为制作方和制片方有没有意见不合的时候，有没有印象比较深刻的，最后是如何解决的？

A：冲突最严重的可能是真实系与超级系的选择了。我们这些宅对这两个系别有着明确的区分，但制片方则没有这样的概念，既要如MF那样以真实战机为题材，又想要超必杀的华丽，而且严格规定必须喊出绝招口号……（严重怀疑老板也是机战迷～囧）。最后还是出钱的说了算，或许这样更加适合国内的市场需求，于是AP开创了“真实的超级系”……orz

Q：那么人物，为何2D会…………

A：首先制作组本身是没有2D部门的，所以大部分2D都包给了某Flash动画公司的一个组来做，还有一小部分要求高的镜头则外聘了几名动画师来画，这几个都是在外包公司干的专业人士。另外，资金的紧缺和制作周期极短也导致了2D崩坏严重……

Q：是制片方主要重视3D的缘故么，不得不说机械设定的确是一流的。

A：嗯～动画是以玩具商品为最终目的，所以偏重3D是可以理解的。

我们“混”过了天朝的审查！！

Q：人物设定是怎么弄出来的？

A：男女主的初设是制片方找人设计好的，后来制作的时候我们觉得风格不大适合。但制片方希望继续使用原型，于是我们在保留原设一些基本特征基础上作了新的方案，也就是最终动画看到的设定。但是由于原始设计已经被限定，所以再后来其他角色的设定在风格上都没有太大的脱离，所以对于人设我们都觉得有很大的改进空间。

Q：不说形象，对人物最满意的是？

A：美玲！！也就是紫晶，紫发傲娇的那个。

Q：据说原本有黑化的人物

A：黑化……是指后期出现的绿毛么？那个叫莫莲～会暴走……

Q：这些人物难道以后不打算出相关商品了么……

A：貌似老板没有打算出人物角色的产品。对于国内玩具主流消费市场（6～13岁）来说，人物角色确实也没有什么商机，这点和日本的ACG产业不一样。

Q：服装的设计似乎大家评论很多。

A：人物战斗服么，制片方之前找人设计好的，详情可以看发给你的初设图，后来为了便于动画制作而做了精简。最初的设定只是3人组的，后来考虑到要丰富产品，于是改成6人众了。

Q：就是说因为机体于是增加队员么？

A：可以这么说。

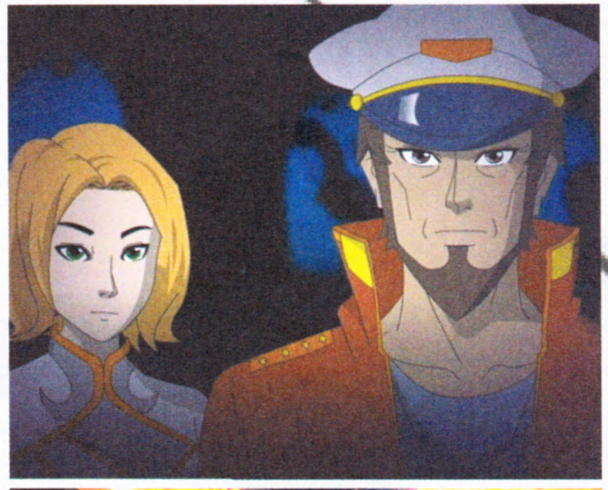
Q：没有考虑过增加个萝莉？看队伍里似乎很女性向……

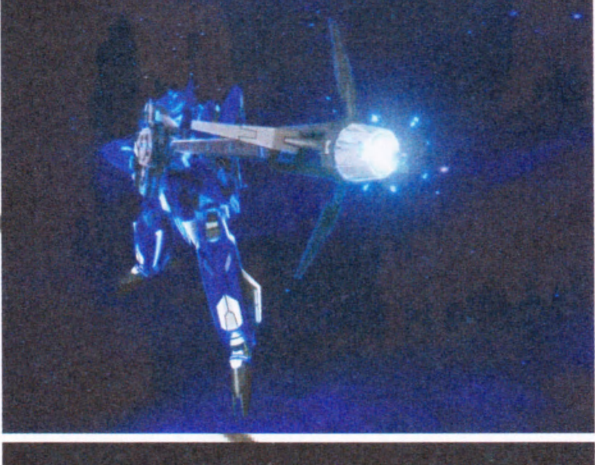
A：其实也是有萝莉的，整备员小翩～后面也加入了新的女性队员。在敌人方面后来也



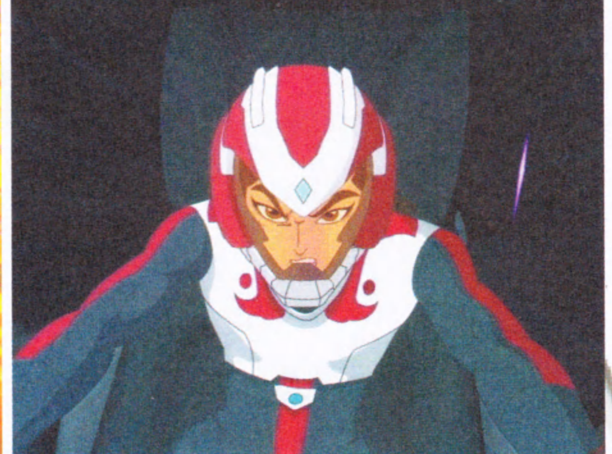


ASTRO PLAN









加重了某女性角色的戏份，女王样伊莎斯、暴走娘莫莲、小正太沙文等这些角色在后期都有活跃的表现。

Q：有美型恶役么？

A：有啊，那个切顿就是，只是 2D 崩坏没那么美型了……还有华丽哥也是哦～

Q：哈，这个是从 MF 里的那个眼镜男来的么？

A：呃……也有人说是 OO 的洛叔，或者哈姆太郎。

Q：那原型到底是来自……？

A：其实，还真没有参照什么原型啊……只是考虑在 6 个队员里面设置各种属性的角色，傲娇、正太什么的。

Q：最后都通过审查了么，这些角色

A：是的，6 人众和以上说到的敌役都顺利过关～当然，属性什么的全部都写爱某爱祖国爱人民爱世界和…

Q：你觉得现在的审查主要是会卡哪些设定，或者说老人们能接受的尺度。

A：政治敏感的属性，以及造型的开放尺度吧……不过对于造型的尺度现在越来越放宽了，以前女性动画角色是不能有“沟”出现的，但今年以来，国产动画角色都纷纷爆乳了，例如某 3D 动画里的角色……

Q：这次好像也有爆乳副官。

A：是有，不过最终还是蒙上了灰布，看设定和 TV 画面就知道。

Q：看不出来了，线稿还比较爆的。情节方面呢，能容忍多大程度的杀必死？

A：不能谈情说爱……例如：“我爱你！”“我好喜欢你！”这种台词，必须改成：“你好漂亮！”……

Q：然后为何名字会改成『太空冒险记』

A：国产另外一部同样以卖玩具为目的动画有着相似的名字“XX 战记”，人家靠山厉害～为免消费者混淆于是硬把我们的名字给挤下来了，不改的话有关部门就卡你，那动画某 B 社有份的……后来的名字究竟是谁起的我也很纠结呢，过审后我才知道名字的……

Q：作为制作者是不是挺难过的……

A：捶地……撞墙……内牛满面……

同人作品和大家的批评是我们前进的动力

Q：AP 出来后有很多同人的恶搞，你们的态度是？

A：太好了，米纳桑！手上拿到 AP 的同人本子的时候太感动了！其实大部分同人都是很有爱的啊～～最新消息是某猫君表示在做 AP 的同人动画呢，还有同人游戏也在制作中，好期待同人大神们的作品啊！！

Q：还有什么日文主题歌之类的……

A：呃……主题曲的各种 MAD 甚多～我表示天天奈奈唱的中文版『ライオン』很赞啊！

Q：那么面对很多人的批评甚至是责骂，你们有什么想和他们说的么

A：谢谢！发自真心～

Q：唔，可以说下为什么么

A：这是对国产动画的爱的表现啊，恨铁不成钢。其实大家都是希望中国的动画可以有美好的明天，这些批评和吐槽都是在鞭挞着我们动画人奋进啊～～

Q：呵呵，那么你觉得现在的环境如何？

A：艰难，好比国内遍地都是富有创意的广告人，可为何电视上播的却是满屏脑残广告？答案是，广告主决定了广告的创意。而广告人只能根据广告主的创意去执行。国产动画同理，决定权掌握在投资人手里，参考哪个剧本，拿来哪个创意，或照搬哪种设定，投资人说了算："就照这个给我做，别改动太大。"动画人能做就只是去执行既定的东西。做动画的都渴望做原创，可是一部动画只纯制作动辄就要耗资上百万，还不包括宣传和产品开发，动画人穷的比较多（如我），也没福气遇到一位有审美，有创意又狠有钱的主子。好不容易遇到有主子投了点钱，搞了原创还得被各种关卡阉割改造，出来后又被人嫌弃画面剧情 2B，比不上日韩美。没收视，周边又卖不好，成不了品牌还亏大了，然后投资骂我们："你们原创个屁！老子找部火的日漫搬过来，准能赚！"。（某国产动画出来后耗了过千万坚持整整 5 年才最终火起来形成品牌，试问有多少人能耗得起？）因此，国产动画如果不能从产业源头改变投资观念的话，更多的中国动画人只能沦为"山寨者""抄袭者"。

Q：那么动画的观众呢？

A：国产动画的主流观众依然是在 3-13 岁，没有和现在 ACG 的主流观众对上位。

Q：现在的 ACG 主流观众你觉得可能会接受国产动画，或者说会去花钱支持么？

A：如果国产质量上去的话，我觉得大家是乐意花钱的～

续作锐意制作中

Q：那么介绍下续作的情况？

A：续作目前正在前期策划中，不过具体的启动还得看投资人决定。

Q：可以透露下已经有的设定么，比如剧情，人物，机械。

A：续作大概会以全 3D 的模式来制作吧，人物渲 2D 效果，第一季 2D 的崩坏是实在太那啥了……

Q：像某 3D 动画那样？

A：嗯，类似吧，画面效果还在测试中。剧情的话根据收视反馈会作一定调整，大概深度会降低到『魔神英雄传』的程度。机设会更加超级系！！第一季的机体也会有升级～

Q：是说机设也变成超级系的巨大萝卜么……

A：巨大萝卜嘛～～～那是战舰变形。

Q：这么说离宅们更远了？

A：呵呵，我们还是会继续加入宅向内涵的。

Q：那么最后，给『二次元狂热』的读者们说一句话吧

A：呃……jedi 很萌的，乃们不要黑他！另外，请多多支持国产动画！▲





Under the Rose

アンダーザローズ

希腊神话中，丘比特为维护其母维纳斯的声誉，送给哈伯克拉底一束玫瑰，请求他不要把维纳斯的风流韵事传出去。哈伯克拉底接受了玫瑰，发誓严守秘密。

由此，玫瑰便成为守密的象征，而“UNDER THE ROSE”则意味着“不为人知的，秘密的”——

当爱燃尽之时

文 / MD2

船户明里与『UNDER THE ROSE』

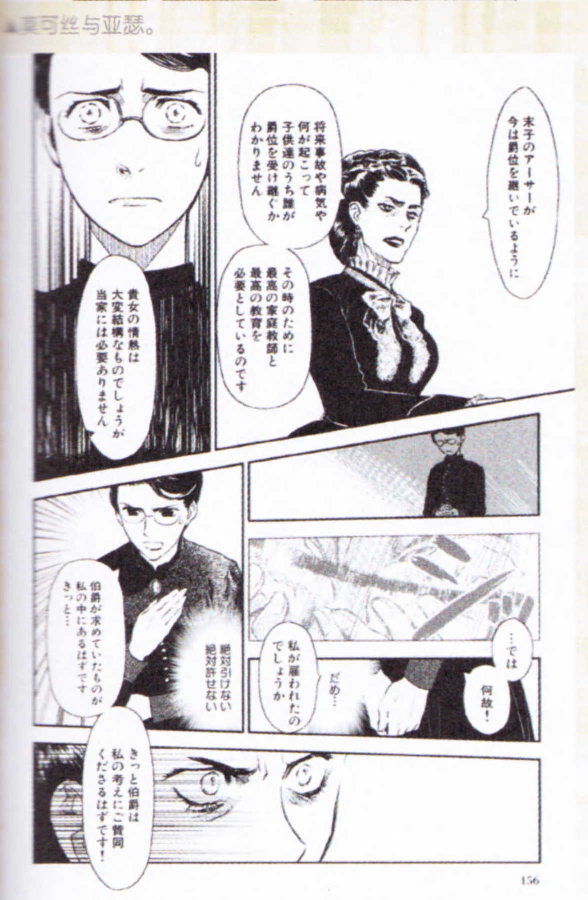
莫可丝

洛朗特是名门世家，家境富裕，拥有的庄园和产业不计其数，洛朗特家的大宅坐落在一片美丽的原野上，每到夏季就会变成石楠花的海洋。

洛朗特伯爵夫妇育有十二名子女，虽然家教很严，但父母对子女的深爱并未因此折损，在人们的眼中，洛朗特家就是完美家庭的榜样。可惜突如其来的灾难摧毁了一切，洛朗特夫妇和子女们在事故中一同身亡，只有女儿莫可丝与幼子亚瑟得以幸存。平时热闹的宅邸，转眼变得阴森恐怖。在冰冷的冬夜，亚瑟常会做一个梦，他和兄弟姐妹们围坐在火炉边，身边的父母温柔地看着他们，洛朗特仍然是一个热闹的大家庭。这时，为睡梦中的亚瑟擦去泪水的人是莫可丝。



▲莫可丝与亚瑟。



▲莫可丝的统治。

人物简明系谱

（大框中左起第一人为母亲）



亚瑟

安娜



阿鲁巴特



威廉



格里高力

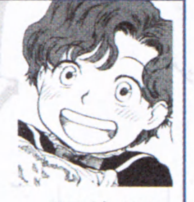


艾萨克

葛蕾丝



莱纳斯



罗伦斯



玛格丽特



文森特



迪克



瑞秋



爱丽丝



罗丝



菲欧娜



路易斯和伊恩



托马斯

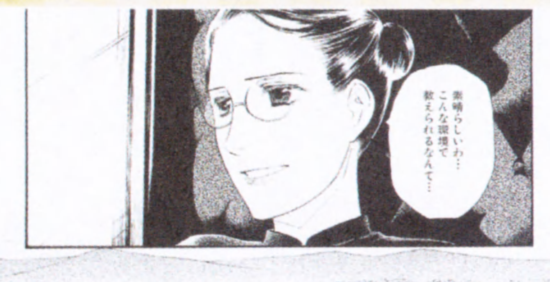


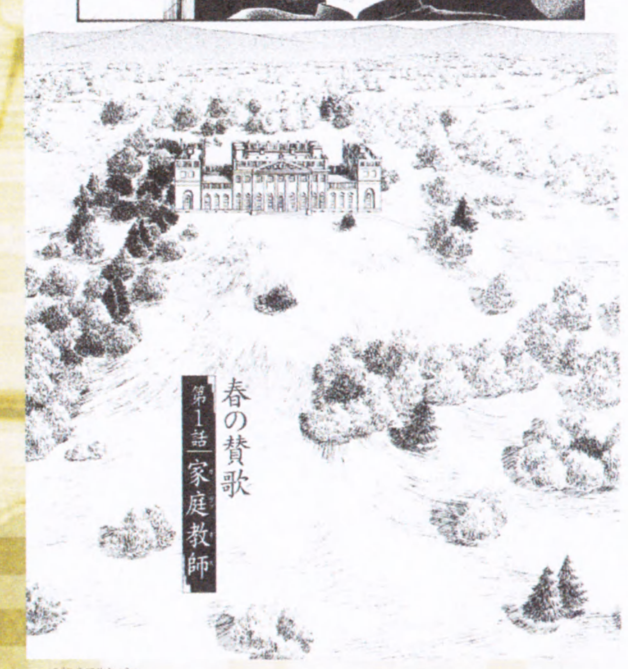
艾里奥特

亚瑟虽然生性随和，但并不软弱，在姐姐的帮助下他很快振作起来，上了公学以后，他一改过去胆小爱哭的性格，奋发进取，成了优秀的学生和学弟们的榜样。学有所成的亚瑟继承了父亲的衣钵，成了一位著名的内科医生，无论是工作领域还是社交场合，他都没有半点可指责之处，在贵族和平民之中都享有极高声誉。洛朗特的家业，也被亚瑟打理得很好，仅在洛朗特的主邸中平时就有数百仆人工作。

洛朗特在莫可丝姐弟的手中复兴，但是两人的理想并不一致。经营洛朗特是亚瑟的工作，照顾亚瑟则成了莫可丝的责任，她的爱变成了亚瑟难以负担的压力。亚瑟想要重新建立起温暖的家庭，没有生离死别，没有严厉的管教，陪伴他和妻子的是众多可爱的孩子。而莫可丝总是想控制亚瑟，无论是他的私人交友还是男女关系，都要以她的观点为评判标准。有女人缘的亚瑟总能突破莫可丝的阻挠，发展一段又一段情史，但莫可丝却视之为威胁，她根本看不上亚瑟喜欢的那些女人：名门小姐高傲而无知，交际花风流放荡，平民女子低贱无礼，她们的存在只能损害洛朗特的名誉。在自己的丈夫去世之后，莫可丝的更是把全部身心都放在了管理洛朗特上，简直达到了偏执的程度，失去亲人的恐惧令她将洛朗特的一切紧紧抓在手中。只要一有机会，莫可丝就会去羞辱亚瑟的妻子和情人，想将她们和她们的孩子赶出洛朗特。忍无可忍的亚瑟终于与姐姐吵了起来。

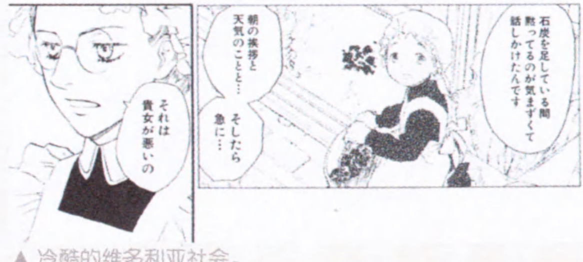
“只要是我爱的女人的孩子，我就会去爱他们，从他们身上可以看到我所爱之人的影子，所以我希望他们能够幸福。姐姐，这里是我的洛朗特，已经不再是父母他们的时代了。”





▲洛朗特家。





▲冷酷的维多利亚社会。

▲"姐姐，现在是我的洛朗特了"。



安娜＝韦奇伍德

安娜是亚瑟的妻子。

安娜出生在一个富裕的贵族家庭。黑发黑瞳的她拥有令人惊异的美貌，与其是说是童话中的异国公主，不如说是神话中的女神，那种美丽超凡脱俗，而冷漠的态度更加深了这种印象。年轻的贵族们只要在社交场合瞥见她一眼，立刻就会陷入疯狂。

但是安娜不只外表像个公主，性格也如同公主一样高傲，她讨厌虚伪的贵族社会，讨厌浮华无聊的社交界，讨厌势利的兄弟姐妹，讨厌唯唯诺诺的母亲，能让她敞开心扉的只有受人爱戴的父亲和庄园中的美丽森林。每到好天气，安娜总是独自跑到森林里游玩，她身边只有一个老实木讷的年轻看林仆人，他就像一只忠实的老狗，从小就跟在安娜小姐身边，无论是冷眼相待还是辱骂，甚至是被年幼的安娜殴打以致留下残疾，都没有任何怨言。

安娜的父亲因病去世后，她的哥哥掌管了大权。他自以为拥有商业头脑，结果却把家产输得精光。虽然不动产还在，但外债的数额不是这个千疮百孔的浮华世家能够还清的。姐姐的恋人发现他们财务困难后立刻离开了，以为是大资产家的妹婿其实负债累累。一夜之间，全家人都忘记了过去的傲慢，像穷苦的中产阶级一样埋头于金钱计算上。

偶然的机会，安娜在社交舞会上遇到了年轻的洛朗特伯爵。未曾体验过爱情滋味的亚瑟被安娜钩去了魂，冒失地向安娜求婚，安娜拒绝了他，因为讨厌他一副好好先生的样子。然而，这段姻缘却不受两个当事人的意志所左右。洛朗特家的庞大财产早就为无数名媛所觊觎，当安娜的哥哥"无意间"向亚瑟透露了家族财务的窘境后，一心想跟安娜拉近关系的亚瑟当即表示愿意解决他们的困难。安娜家人的贪婪爆发了，兄弟姐妹们要求安娜嫁入洛朗特家，不只是为了解决眼前的困难，还是为了傍上这门富裕的亲戚。在哥哥姐姐的要挟和母亲的苦苦哀求下，安娜才明白自己在家中已无立足之地，她只能卖掉自己。

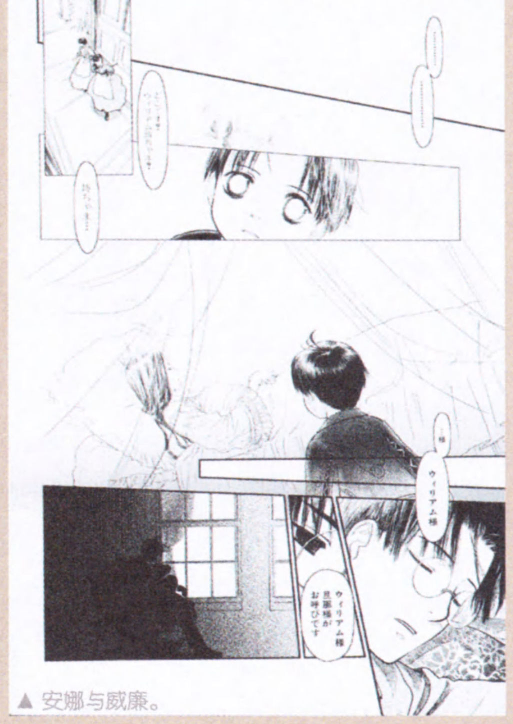




▲安娜与亚瑟。



▲"你还对爸爸抱有幻想吗？"



▲安娜与威廉。



▲安娜的渴望。

安娜答应求婚令亚瑟欣喜若狂，全然不知他们都已成为贵族交易的筹码。迎娶安娜的那天，洛朗特举办了盛大而华贵的典礼，高朋满座，到处是欢声笑语。穿上婚纱的安娜如同女神下凡。所有人，包括对弟弟被夺走这件事心怀妒恨的莫可丝，都认为这是一门天造地设的美满婚姻。一切的痛苦只有安娜自己知道，为何她偏偏被洛朗特所爱？为何她偏偏不爱洛朗特？为何所有人都笑着看待这一切？为什么一直诚心向神祈祷，也无法结束这门婚姻？难道一定要把一个人的幸福建立在另一个人的痛苦之上吗？在结婚前一天，被恐惧压垮的安娜冒着大雨跑进森林，来到林中小屋，抱住看林人痛哭不止。

“我知道你的感受！所以，我不会让你带着我私奔……抱我吧！这样，我就能忘记一切，为了这个家去和我所讨厌的男人结婚！”

“……忘记一切？我不想让你忘记，我做不到。我听说小姐的丈夫是受人爱戴的好人，我不能冒让小姐失去幸福的风险……而且我现在明白了，我所爱的，是像高岭之花那样高不可攀的小姐，而不是会在结婚前夜抱着男仆哭泣的小姐……”

婚后的生活并不美满，不，安娜和亚瑟其实是走向了“美满”这个词对立的极端，他们的婚姻简直是集世间所有不幸之大成。安娜将亚瑟视为夺取自己自由的罪人，除了偶尔“尽一个妻子的义务”外，她拒绝亚瑟接近自己，不管理家事，也不参加社交活动。独自往来的亚瑟在社交圈里引来了很多非议和怀疑，他也只能以安娜的健康为理由替她解释。

在一次难得的郊游中，安娜将两人的结婚戒指扔进了湖中，宣告了他们两人“永远不可能幸福”。安娜甚至为亚瑟找来了一个漂亮的妓女来代替自己。生儿育女是贵族夫人的义务，但是她已经厌倦了义务。安娜的身体不好，怀



▲“她一直恨着我”。

▲安娜的爱情。

孕对健康损害很大，既然妓女为了钱什么都愿意干，那么妓女就可以代替她——反正都是洛朗特的钱买来的女人。安娜是如此地不通情理，但无论是她的冷漠，还是她的恶语相向，都没能让亚瑟放弃。他坚信，总有一天，安娜会被温柔感化，会回心转意，他还有机会把洛朗特家变成温暖的家族。何况，安娜的孩子既可爱又懂事。安娜并不爱孩子，女人的母性并不是天生的，安娜对自己所恨的人的孩子也是抱着仇恨。生产之后安娜一直卧床，孩子都扔给奶妈来带。长子阿鲁巴特在懂事之前一直没见过母亲，次子威廉也是一样，但是他们对安娜却没有多少怨恨。尤其是威廉，天生就和安娜亲近，他的智力极为早熟，性格也很随和，安娜赶不走他，于是就放任他留在自己身边。不知不觉间，母子的关系倒了过来，平时陪伴安娜的人是威廉，生病时照顾安娜的人是威廉，帮助安娜对外应酬的人还是威廉。威廉代替了亚瑟的角色，守护着洛朗特夫人，对此，亚瑟无可奈何。

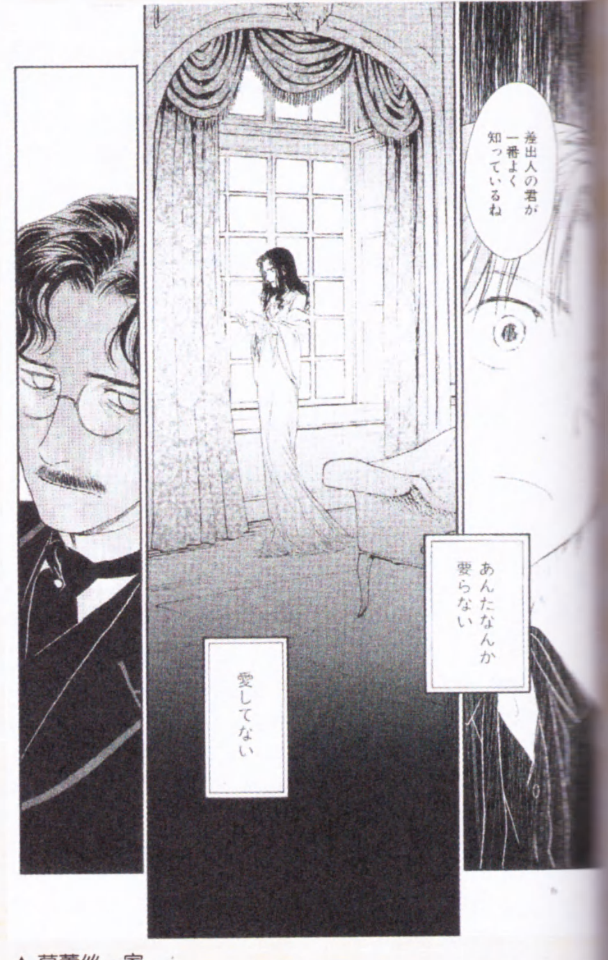
在生第五个孩子的时候，安娜因为流产失去了生育能力，此后她再也不肯踏出卧室一步，能接近她的人只有威廉。对此，安娜感到的是解脱，而亚瑟则真正地感到了绝望，长年的冷战将他对安娜的热情消磨殆尽，两人的夫妻已经有名无实。洛朗特伯爵不能离婚，亚瑟也不愿意抛弃安娜，于是，他只能日复一日地伫立在这栋冰冷的大宅中，与自己的影子作伴。亚瑟希望有人来拯救这个家，拯救自己。

葛蕾丝＝金

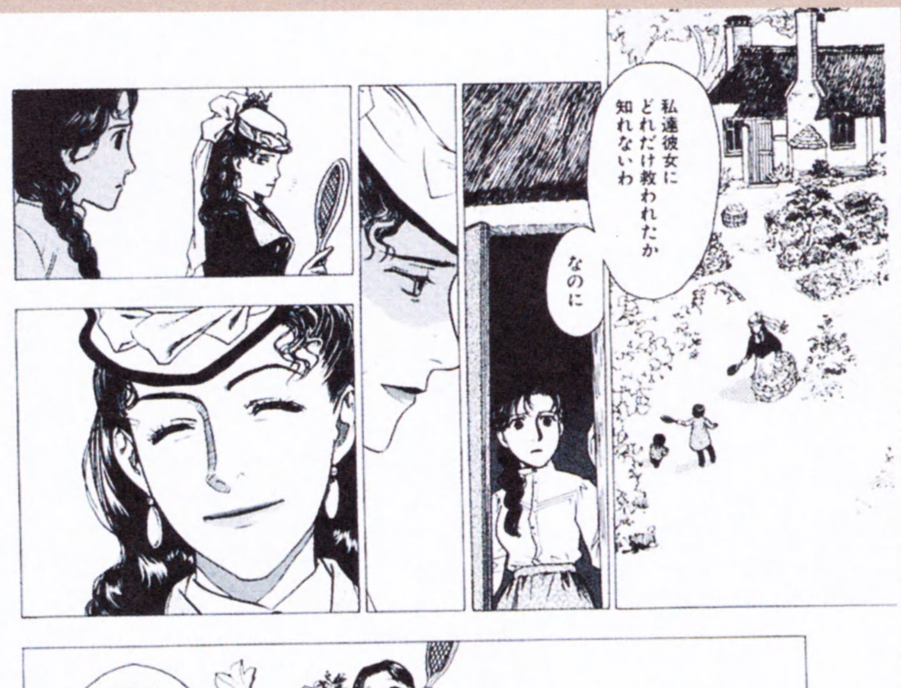
金侯爵的独生女葛蕾丝天生丽质，极富才能，年纪轻轻已经是欧洲知名的诗人，也是社交界的名人。老侯爵严厉而头脑僵化，与生性活泼的葛蕾丝无法融洽相处，两人势同水火。每年，葛蕾丝总是有大半时间不在宅邸，或是周游世界，或是寄宿在艺术界伙伴的家中。

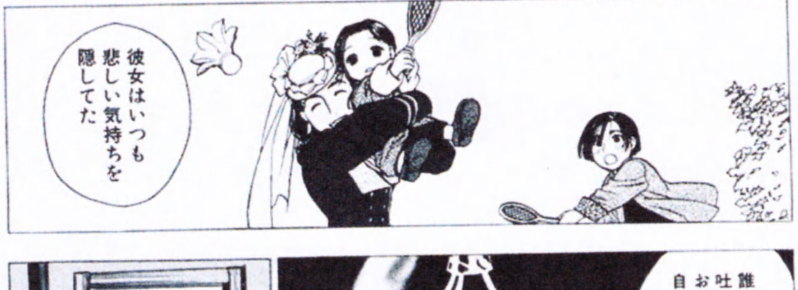
亚瑟在社交会上结识了葛蕾丝，对他来说被众星捧月的葛蕾丝是不可企及的，所以并没想过要追求她，但葛蕾丝却对亚瑟这个忠厚老实的年轻人颇有好感，主动接近亚瑟。当时的亚瑟正因与安娜的关系破裂而日益忧愁，在社交场合永远是形只影单满面愁容。或许是母性萌发，或许是出于好奇，葛蕾丝干脆当了亚瑟的情人，与亚瑟在社交界出双入对。很多人认为亚瑟只是想维护葛蕾丝的名誉，才冒充她的固定情人，但葛蕾丝对别人的猜忌不以为意，和亚瑟的感情发展得很好，亚瑟则将葛蕾丝当作自己的感情寄托。

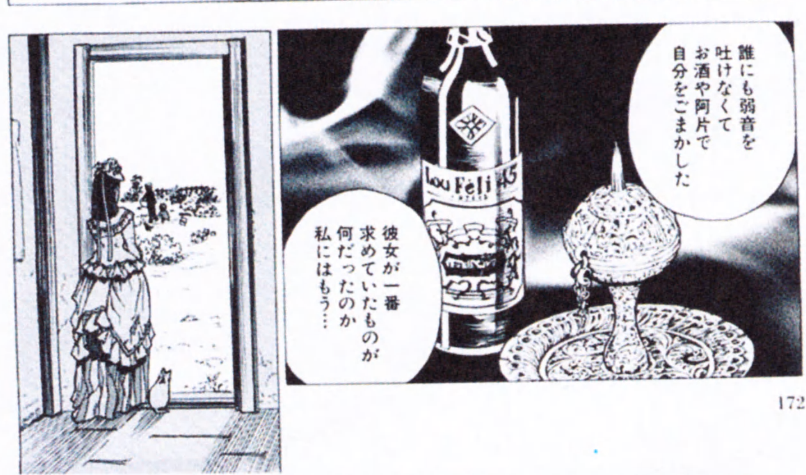
葛蕾丝以家庭教师的名义搬进了洛朗特庄园，生性开朗的她令洛朗特的阴沉气氛一扫而空。对仆人来说她是平易近人的贵妇人，对孩子们来说她是可靠的保护者和知心人。葛蕾丝不仅当家庭教师为孩子们补课，也以家长的姿态为他们指导人生，她令自卑的艾萨克（四子）



▲葛蕾丝一家。

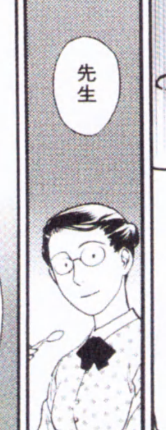


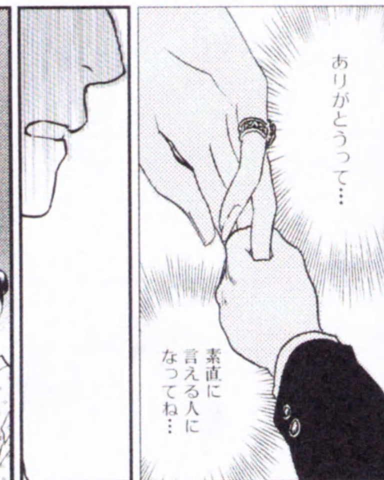




▲葛蕾丝的抑郁。







▲葛蕾丝受到大家爱戴。

重拾生活的勇气，也说服格里高力（三子）与大家和平相处。甚至连安娜都接受了葛蕾丝，她将女主人的身份交给葛蕾丝，自己安心在房间养病，只留威廉陪伴在身边。除了莫可丝一直要求亚瑟赶走葛蕾丝外，所有人都将葛蕾丝视为洛朗特不可缺少的存在。

葛蕾丝自己也有两个孩子，与亚瑟所生的罗伦斯在洛朗特排行第七，而排行第六的莱纳斯的生父并不是亚瑟，任性的葛蕾丝想让孩子继承伯爵之位，也怕亚瑟嫌弃别人的孩子，于是就把他们留在娘家，只是偶尔回去看看。每次回去，她都尽心照顾孩子，补偿他们缺失的母爱。

然而，有光就有影，艺术家的激情往往伴随着疯狂，常年的放纵生活使得葛蕾丝的精神渐渐变得不稳定。在一个人的时候，葛蕾丝就会变得阴沉，她怀疑亚瑟对自己的感情，否定自己的人生选择，因为孩子疏远自己而感到自责。这些心病没有随着大家的关心减轻，反而越来越重。

葛蕾丝迷上了酒和鸦片，只有麻醉才能将她从怀疑和自责中解放出来。身为医生的亚瑟深知成瘾的危害性，他尽力帮助葛蕾丝戒毒戒酒。甚至联手葛蕾丝的旧情人一起对她劝说，却收效甚微。葛蕾丝也努力过，但是没法战胜精神的惯性，亚瑟不给她酒，她就买通贴身女仆帮忙去买，亚瑟没收她的鸦片炉，她就发脾气让仆人们找来替代品使用。就这样，葛蕾丝一天天衰弱下去，精神和肉体都到了崩溃的边缘。

在葛蕾丝胸口捅上最后一刀的，是她的孩子莱纳斯。虽然亚瑟对莱纳斯视为己出，但并不能弥补莱纳斯常年生活在孤独中所受的伤害。年幼的罗伦斯可以依靠莱纳斯，而莱纳斯只能自己照顾自己。外公的冷眼相待，外人的嘲讽，都让莱纳斯感到被抛弃的痛苦。葛蕾丝病重后，亚瑟想把金家兄弟俩接到洛朗特来住，方便照顾。但莱纳斯并不领情。莱纳斯为自己的孤独憎恨葛蕾丝，为自己私生子的身份怨恨亚瑟，也拒绝亚瑟的照顾，拒绝兄长们的帮助，更拒绝跟葛蕾丝和解。他给葛蕾丝发去了一封充满恶意的信——“我不需要你，我不爱你。”

“孩子总是用利刃刺伤大人，让他们伤心流血。就算有无限的爱，但伤口流出的脓液还是会不停腐蚀灵魂。而平时听起来无关同样的话语，这时就变成了致人死命的毒药。”

葛蕾丝被最爱的人所拒绝，她选择了死。



玛格丽特＝史丹利

玛格丽特出身平民，相貌普通，性格也普通，大家只觉得她是个温柔的傻姑娘，但是玛格丽特本人志向高远，要做一个专为穷苦人治病的好医生。

因为在女子学校的一段师生之谊，玛格丽特成了亚瑟的助手，在洛朗特当上了实习医师。亚瑟在生活和工作中处处照顾她，她也很高兴地以“老师的朋友”自居。最开始，玛格丽特并没想过和亚瑟发展进一步感情，但他的温柔，他的平易近人，他的精明能干，使得玛格丽特渐渐被吸引。而亚瑟身边的女人，怎么看都不靠谱，安娜对丈夫爱搭不理，对家事也不闻不问，葛蕾丝不仅傲慢，还在亚瑟看不见的地方与男人胡搞，好男人总是被坏女人把持，玛格丽特觉得上天真是不公。

因为和亚瑟在孩子的问题上意见不一，葛蕾丝负气出走，亚瑟的生活又陷入了低潮，无论是安慰还是鼓励，都没法使他恢复精神。于是玛格丽特主动提出要求当亚瑟的情妇，由她来照顾老师的生活。

玛格丽特认为自己的行为是向另两个女人宣战，但她们却毫不在意，安娜对此丈夫的男女关系完全不介意，葛蕾丝也只当玛格丽特是个傻丫头，没资格当自己的对手。冲动的玛格丽特干脆一不做二不休，彻底变成了洛朗特伯爵的女人——“老师！你不用理那种绝情的女人！由我来生下老师的小孩吧！”

原本亚瑟只当玛格丽特是个不懂事的小孩，对她的表白一直都是搪塞过去，但随着不断的接触，他对玛格丽特的看法也在渐渐改变，不知不觉间，两人已经走到了一起。对亚瑟来说，玛格丽特是同事，是弟子，是朋友，更是个好母亲。玛格丽特生了两个孩子，分别是排行第五的文森特和排行第八的迪克。亚瑟和玛格丽特对这两个儿子爱不释手，但两人对教育的态度却不尽相同。亚瑟认为对所有孩子都应该一视同仁，玛格丽特和孩子们应该一起生活在大

宅里。玛格丽特则希望自己的孩子成长在更为平和的环境中，贵族家庭并不利于孩子们健康地成长。安娜虽然表面不说，其实心里对平民出身的玛格丽特并无好感，莫可丝更是对玛格丽特相当敌视，她认为这个平民女人是想要迷惑弟弟夺取财产，如果孩子住在大宅，几乎不可能逃离莫可丝的侮辱。亚瑟和玛格丽特为了孩子的问题吵了很多次，最后是靠着葛蕾丝的强力支持，玛格丽特才获胜。

于是，玛格丽特带着孩子们住在伯爵领地的村庄中，一边担任医师，一边抚养孩子。玛格丽特的孩子都继承了她的特点，朴实，乐观。亚瑟只要有空，就会跑去看望母子三人，共享天伦之乐。葛蕾丝对玛格丽特也是关怀备至，在她出诊的时候帮她看孩子，还以家庭老师的身份给兄弟们上课。虽然两女一男的组合甚为奇怪，但洛朗特的人们都不以为意。毕竟，莫可丝时代和安娜时代的洛朗特家实在过于悲惨，只要能将亚瑟从悲剧中解放出来，无论什么方式都是可以原谅的。

葛蕾丝死后，支撑这个家的人就只剩下玛格丽特一人了。没有她，亚瑟不可能从悲痛中







202

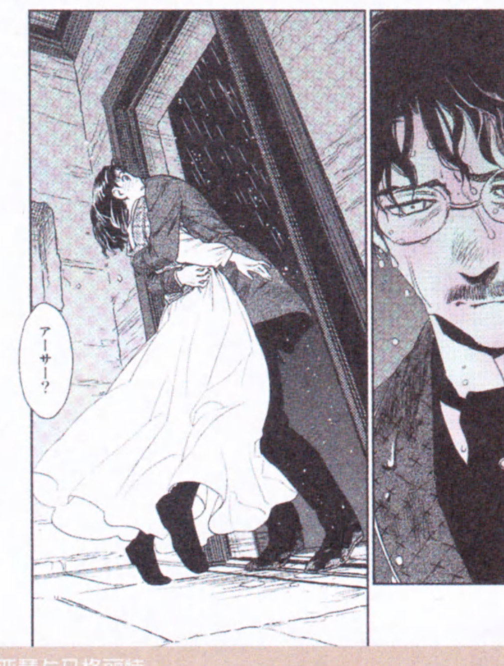
▲"就让偶来生下老师的小孩"。



▲玛格丽特的故事全是Q版。



▲亚瑟与安娜摊牌。

▲亚瑟与马格丽特。

重新振作，而亚瑟此时终于知道了玛格丽特对自己有多么重要。是玛格丽特给了亚瑟无私的爱，让他知道了正常家庭的幸福。幸福不需要豪华的宅邸，只要能为一家人遮风挡雨即可；幸福不需要成群的孩子，只要大家心意相通，即使一家三口也能其乐融融；幸福不需要有佣人服侍，妻子亲手烤的点心虽然焦黑但却依然可口；幸福不需要故作高雅的社交圈，因为平时村子里的邻居都亲如一家人。亚瑟不需要莫可丝这样威严的女王，也不需要安娜这种冷若冰霜的女神，他只需要一个能勇敢付出爱，也能坦然接受爱的女人。

这一切，安娜都看在眼里。家人聚集的客厅是多么热闹，而安娜的寝室却是这样冰冷，在过去，安娜或许不以为意，但现在她却涌出了新的希望。她以为只要伸出手来，就能把这一切抓在手里。时隔多年，安娜主动出席亲朋好友间的舞会，作为女主人安排事务，与大家交流，甚至还拜访了玛格丽特在庄园里偏僻的小屋，感谢她对亚瑟的"感情支援"。在威廉以为安娜终于"正常"了的时候，安娜却下令赶走玛格丽特。

在自我放逐20年之后，安娜决定回到这个家。这个家的妻子是安娜，母亲也是安娜，洛朗特的女主人还是安娜，而葛蕾丝和玛格丽特，她们怎能抢走属于安娜的东西！葛蕾丝不过是一个"理想的替代品"，出身名门，能够生儿育女，配合伯爵在社交界出现的装饰品，受孩子们爱戴的家庭教师，仅此而已。而玛格丽特，什么都不是，没有价值。在安娜看来，把感情寄托在玛格丽特身上的亚瑟不过是一个可怜虫，随时需要她的拯救，过去是她不屑于拯救，现在，她恢复精神了，那么亚瑟就应该拿出20年前求婚的劲头来，对她言听计从。

一贯为他人着想的玛格丽特接受了安娜的安排，带着孩子默默离开了生活多年的洛朗特。

得知此事的亚瑟终于失去了冷静。贵族不是自私的，贵族的爱应该分给家人和人民，贵族应该以大局为重，不能只顾自己的感情，所以亚瑟应该答应安娜的条件，因为洛朗特的名誉和世俗的正义都掌握在她的手里。但是，这却不是亚瑟的选择。

"20年，我对你的爱早就燃尽了。现在，我爱的人是玛格丽特，不是你。洛朗特的女主人是你，但是你别想动玛格丽特。"

亚瑟苦心经营的这个家，走到了尽头。



瑞秋＝布伦南

瑞秋是乡村牧师的女儿，从小勤奋好学，品德高尚，从女王学院毕业后，成为了一名家庭教师。她最爱的亲弟弟卧病在床，治病花费颇大，因此她一直四处奔走工作。瑞秋治学严

[illegible]，操守高洁，虽然作为教师无可挑剔，但她的道德感和正义感使别人颇为头疼。在一家贵族家执教时，瑞秋反抗了想要侵犯她的男主人，结果她不仅被辞退，还被女主人四处散播谣言，工作更无着落。

就在瑞秋走投无路之际，她遇到了亚瑟。经过亚瑟的严格面试后，瑞秋作为家庭教师来到了洛朗特。她面对的是淘气而倔犟的孩子，自大排外的仆人，还有冷漠得可怕的女主人。这个家里唯一看上去正常的人，就只有亚瑟了。为了帮助整天愁容满面的亚瑟，瑞秋决心做好家庭教师的工作。

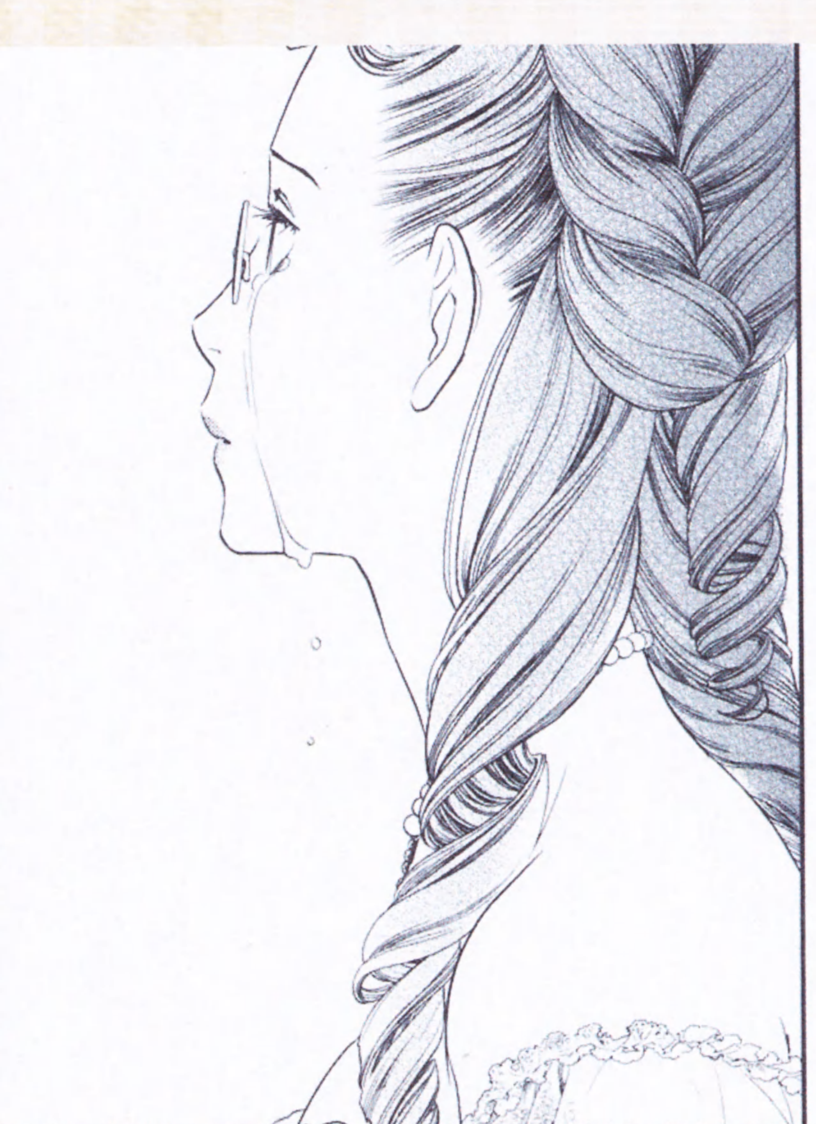
洛朗特的孩子们本性并不坏，无论是艾萨还是罗伦斯，都是因为过去遭遇太多的失望，才养成了玩世不恭的态度。在瑞秋的努力下，孩子们接受了她这个亦师亦友的外人，并且变得开朗好学。安娜不仅解决了教育问题，而且还凭着自己的一身正气插手洛朗特的家庭事务，她积极与仆人们搞好关系，帮助大家解决难题，在亚瑟和孩子们的帮助下，她还击败了莫可丝请来的老派家庭教师皮克小姐，使得孩子们能够接受更加科学、更加人性化的教育。

就在一切即将走上正轨的时候，瑞秋发现了洛朗特家族的秘密。对任何人都和蔼可亲，深爱孩子的洛朗特伯爵居然是一个弃自己妻子于不顾，与多个女人生下私生子的可耻之徒。一开始，瑞秋将过错都归结到亚瑟身上，她想要帮助安娜夺回地位。但她越是探究真相，就越是感到失望，亚瑟和安娜不过是贵族社会规则的牺牲者，真正要对悲剧负责的安娜家人却毫无悔意，反而更加变本加厉地在安娜的伤口上撒盐。仇恨已经延续了 20 年，任何人都无法挽回悲剧，何况她只是一个小小的家庭教师。而莫可丝和与她熟识的贵族也早就看瑞秋不顺眼，抖出了她在上一家执教时发生的事情，想要借此将她赶走，幸亏亚瑟据理力争，这才保下了瑞秋。

趁着瑞秋接二连三受到打击而失落的机会，威廉乘虚而入。

威廉不是选择作天才，而是生为天才，书本上的知识，他过目不忘，周围复杂的人际关系，对他来说不过是简单的计算，因为葛蕾丝之死而要向洛朗特复仇的莱纳斯，也在威廉的安排下接受了真相，与家族和解。威廉唯一的问题就是对感情冷漠，他不是选择冷淡的人生态度，而是生来冷漠，对所有人他都能做到一视同仁，同样也不会有人值得他投入感情。威廉敏锐地察觉到洛朗特家的问题所在，亚瑟早已失去对







▲ 循环世界对于田中和龙骑士来说都是



▲ 坏人威廉。



▲ 不道德的家庭



▲ 冷暖人间。



▲ 世界名作剧场。



Under the Rose

安娜的爱，只是安娜还无知无觉罢了，洛朗特夫妇之间的深渊，并不是以人类那浅薄的感情能够填平的。因此，这个家最好的状态，就是维持现状。

对威廉来说，母亲是唯一重要的人，他在她的身上寄托了一切感情。为了不让母亲受到伤害，威廉利用一切机会加深父母间的隔阂，一直陪伴在母亲身边，陪她散步，为她读书，帮她梳头，将她禁锢在寝室中，称病不出。他帮忙在父母间传话，说服母亲接受其他女人存在的事实，甚至控制父亲和兄弟们与母亲的见面。

维系着这个本应支离破碎的家庭的人是威廉，他为了这个使命耗尽了精力，直到自己的心也被毒害。他会利用自己的地位欺负诚实胆小的女仆，会利用智力的优越来挑拨家族成员的关系，他在所有人面前扮演好好先生的角色，背地里却像蜘蛛一样，用阴谋和恶意的丝线织出网，强行将众人联系在一起，把家庭成员的关系保持在不冷不热的状态中。

瑞秋想要让这个家回复所谓的“正常”，这是威廉绝对不能容许的。看到母亲被瑞秋许诺的美景吸引，威廉决心动手除掉瑞秋。他设置了圈套，让瑞秋主动提出对他单独授课，从而创造孤男寡女共处一室的条件，威胁并强暴了瑞秋。

“即使我做个好孩子，妈妈也不会恢复健康，因为就是这个家害妈妈生病的，那么，这个家，我会负责毁掉的。”

在威廉的控制下，瑞秋过着屈辱的生活，她坚持反抗，却一再败在威廉手下。但她也渐渐认清了威廉的本质，威廉是魔鬼，却不是神，他能够操纵别人的感情，却敌不过心底对温暖的渴望。对安娜来说，威廉只是亚瑟的代替品，她在潜意识里仍然需要一个对自己言听计从的亚瑟。靠着瑞秋顽强的坚持，洛朗特家渐渐有了正常家庭的模样，安娜已经不满足于威廉一人的陪伴，她想要重新扮演亚瑟妻子的角色。

被母亲放弃的威廉受到了伤害，他渴望与人交流，无论是被伤害还是伤害别人都可以，威廉会去刻意伤害瑞秋，反而使得他在感情上有了弱点，刚毅的瑞秋打动了威廉的心，虽然他自己不愿承认，但却是事实。她使他的心失去平衡，他只有在她的面前，才会浮现出真实的感情。男孩为了引起对方注意，会跑去欺负自己喜欢的女孩，威廉也是一样，只是他的环境和思想让他选择了最恶劣的方式来表达感情。



△舞会。

慢慢地，瑞秋与威廉熟络了起来，她能够应付威廉的挑衅，能够忍受威廉的侮辱和玩弄，甚至还能作出反击。相反，威廉的棋局却渐渐乱了步法，他在安娜与瑞秋之间举棋不定，不知道哪边才对自己更重要。

在瑞秋的提议下，洛朗特办起了舞会，大厅里高朋满座，充满了来客的欢声笑语与孩子们的打闹声，亚瑟与安娜携手出现在舞场上，他们看上去仿佛一对真正的夫妻，洛朗特又回到了那梦一般的时代。威廉现在真正地一无所有了，伤感的他从舞会中途离场，显得形只影单。瑞秋找到了他，这两个敌对又相爱的人，终于能在远离温暖和光芒的地方坦诚相对。

“老师，能赏光与我跳支舞吗？”

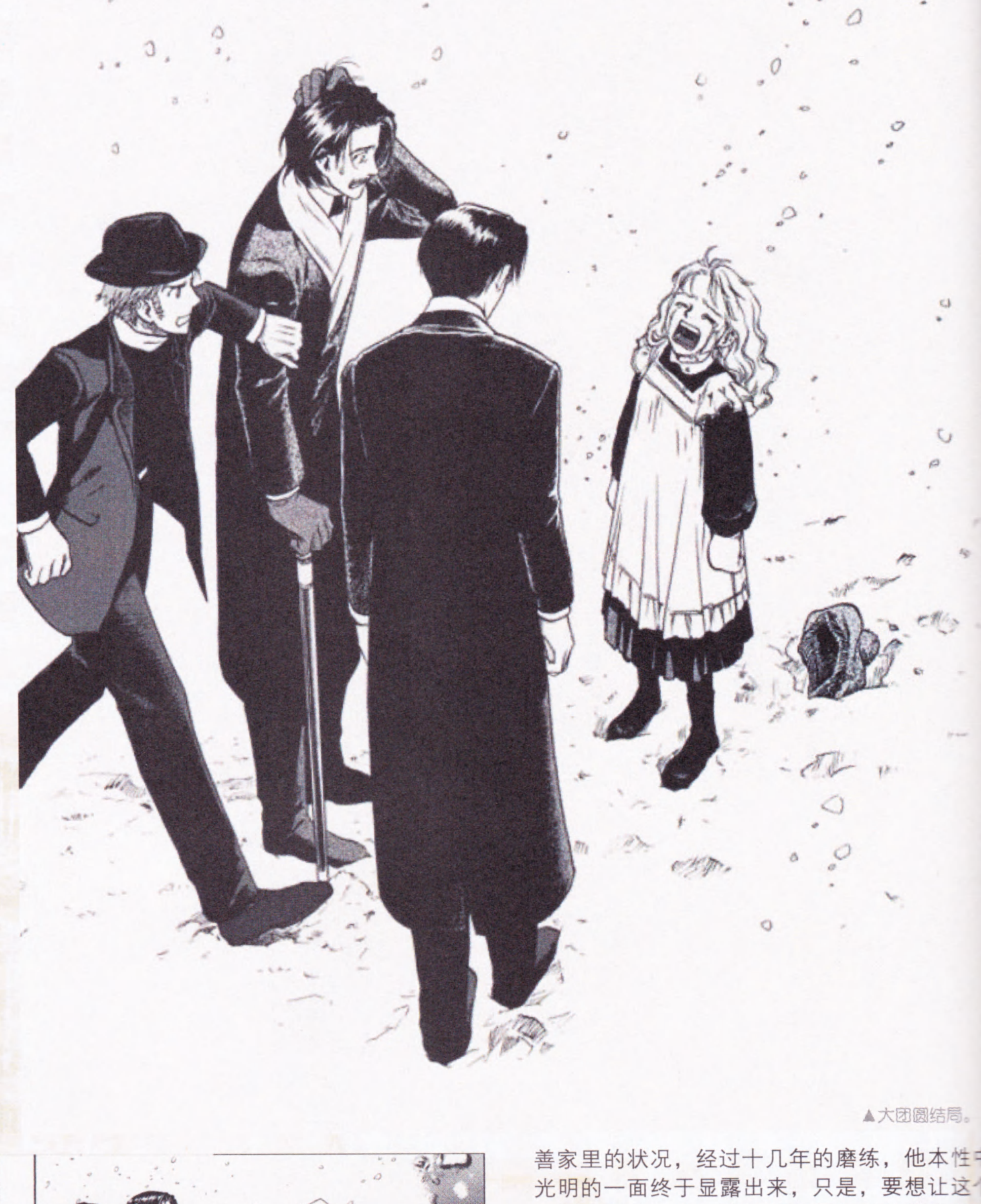
两人在月光下翩翩起舞，无人喝彩。

菲欧娜＝罗莎琳德

菲欧娜，阿鲁巴特的奶妈罗丝唯一的孩子，在洛朗特排行第十三。一切如同悲惨世界的开端，安娜因为妒忌罗丝与亚瑟的亲密关系，将她逐出洛朗特。罗丝与女儿相依为命，靠打工维持生计，终因操劳而早逝。孤苦的菲欧娜只能在店里继续当佣人，辛劳的工作换来的只是少得可怜的食物和每天的毒打。

按照亚瑟的遗志，阿鲁巴特决定把所有与洛朗特家有关的孩子们都接到家里来。与菲欧娜一起“回到”家里的是托马斯＝卡修那和艾里奥特＝汉密尔顿，在他们之前还有傲慢的伏尔泰兄弟——双胞胎路易斯和伊恩。菲欧娜有了柔软的大床，有了崭新的衣服，能够洗澡，可以吃饱饭，还有了自己的女仆——温柔能干的安妮。

来到大家庭的菲欧娜兴奋不已，她想要作一个乖孩子，作一个好妹妹，融入这个大家庭，为此每天努力学习拼写，进行和声练习，但她的努力换来的是大家的冷遇。兄长们要么对新来的孩子不闻不问，要么对他们抱有敌意，认为新来的孩子会像过去一样带来新的风波，罗伦斯甚至还想赶走菲欧娜，能够温柔对待孩子们的只有文森特和莱纳斯。莱纳斯一直努力改善家里的状况，经过十几年的磨练，他本性中光明的一面终于显露出来，只是，要想让这个家回到正轨，光靠莱纳斯和阿鲁巴特的力量并不足够，他们想要得到威廉的帮助，威廉却沉浸在害死妻女的自责中，不愿再干预家里的事情。


▲大团圆结局。

亚瑟的时代过去了十几年，恩怨的当事人早已消失，但洛朗特仍然无法从分崩离析的状态中走出来。大家互相之间并不仇恨，只是他们仍被上一代人的恩怨所牵制着，“我的母亲就是被你们害死的！”而且，莫可丝的阴影仍然时刻笼罩着洛朗特，兄弟们还不能公然违背她的意愿。

作为洛朗特家唯一的女孩，菲欧娜从入住大宅时起就不断地被幽灵骚扰。死去的女人们围绕在她周围，诉说着这个家往昔的惨剧——安娜悬梁自尽，葛蕾丝跳楼自杀，玛格丽特吐血而亡，瑞秋和她的女儿爱丽丝则被枪杀焚尸。亚瑟死了，接任家长之位的阿鲁巴特以为不必修补家庭内部的矛盾，只靠人际手腕就能让这个家保持均衡，他付出的代价是终生残疾。得过且过的想法是要不得的，正是亚瑟与安娜的疏远，让这个家带着裂痕坚持了20年，最终两人摊牌时，事情已经无可挽回。“最坏的选择也强过不选择，冒失的承担也强过逃避”，这是真正的血的教训。





▲“不想再孤独一人”。



每个人都想要找出解决问题的办法，但全都不得要领，莱纳斯认为新的孩子们带来了机会，他希望让大家看到孩子们的努力，激起对生活的希望。

对洛朗特家报有仇恨的安妮带走了菲欧娜，将她交给莫可丝处置。莫可丝相信女人是洛朗特灾难的根源，因此几十年来，她一直用自己的方式“保护”洛朗特，她的双手已经被鲜血浸透，不在乎多一个菲欧娜——一切都是为了亲爱的亚瑟。莫可丝开枪打中菲欧娜胸口，子弹却被罗丝留下的银币挡住，威廉及时出现，保护了菲欧娜。

“为什么……杀死我的妻女。”

“开什么玩笑，威廉，她们是死于意外……啊，不如说，这是天遣！那个女人，居然逾越家庭教师的身份，想要染指我们家！她必须死！”

“瑞秋和爱丽丝是我的家人！而你，你只是一个凶手。”

“菲欧娜也是，那些下贱的女人也是！每一个都是！就是因为她们，洛朗特家族才会受此屈辱！我是为了亚瑟，我是为了这个家！”

威廉与兄弟们一起，制服了莫可丝，想要惩办这个杀人凶手。阿鲁巴特制止了大家，把枪交给菲欧娜——亲侄子枪杀婶婶太不名誉，但如果是菲欧娜开枪打中了莫可丝，那不过就是小孩子慌乱中的自卫行为而已。虽然莱纳斯极力反对，但阿鲁巴特还是把决定权交给菲欧娜。

“如果我杀死她，哥哥们就会幸福了吗？”

安娜死了，葛蕾丝死了，玛格丽特死了，瑞秋死了，连罗丝都死了。她们的死并不都和莫可丝有关，也许每个女人在进入洛朗特家的时候就注定了悲惨的命运。也许是她们的性格和绝不妥协的态度决定了悲剧的发生，安娜傲慢而冷酷，葛蕾丝一直自我放纵，玛格丽特过于自卑，瑞秋倔强又有太强的道德感。也许洛朗特家根本没有无辜者，莱纳斯的信逼死了葛蕾丝，威廉的暴力伤害了瑞秋，亚瑟的软弱也连累了玛格丽特。也许只要大家各让一步，能够理性面对生活，故事就不会变得如此悲惨。如果威廉能够诚实地面对自己的心意，早一步向瑞秋表明心迹，两人的结局可能就有所不同。

爱与恨，误解与坦白，复仇与宽容，生活在故事之外的人无不为之激动，他们认为复仇是高尚的行为，爱憎分明是光辉的品质，人们以此创作了无数堪称伟大的文艺作品，但故事里的人却只能任其煎熬。亚瑟最初美好的梦想，只是产生了更多不幸的人生而已。洛朗特的繁荣建立在无数妻子和母亲的尸体之上，现在留下的是一个崩溃的家。想要维持这个家庭，光有正义并不足够。

威廉帮菲欧娜收起了枪。在所有孩子中，威廉是最大的受害者，也是最大的加害者。他认为妻子和女儿的死是上天对他的惩罚，所以他并没有惩罚凶手莫可丝，兄弟姐妹们不需要为这个“外人”而背负罪名。

“这不再是你们的时代了，这是我的洛朗特。”这次，轮到阿鲁巴特笑着说出这句话了。

当着所有兄弟的面，阿鲁巴特说出了菲欧娜的身世，她并不是亚瑟的亲生女儿，而是罗丝与同事的孩子。亚瑟接回孩子，只是为了实践他自己的信条，“只要是我爱的女人的孩子，我就会去爱他们，从他们身上可以看到我所爱之人的影子，所以我希望他们能够幸福。”

过去无法改变，世界如此冷酷，人们只能紧紧相拥来寻求温暖，为了自己，也为了身边的人。

洛朗特，终于成了孩子们温暖的家。


Under the Rose
アンダーザローズ
5
春の賛歌
船戸明里
Funato Akari

船户明里

船户明里的『UNDER THE ROSE』(中文台湾版名为『蔷薇下的真相』,后简称『蔷薇』)是日本漫画界至今为止艺术水准最高的作品之一。相信每个认真看过的读者都会同意这种说法。

有趣的是这个作品完全是横空出世，没有先兆。船户明里在此之前的作品都只能用“鸡肋”来形容，差不多相当于『剑风传奇』之前的三浦健太郎作品。有人一直偏执地以『王狼传说』作标准对三浦健太郎大加批判，如果以『星之少年』这样的早期作品来评价船户，并不比三浦差多少。船户赖以成名的是水彩技术和亮丽的人设，很早以前就因为『Chaos Seed』(SS上的『风水回廊记——仙窟活龙大战』)而在游戏界成为大师，所以大家也都当她是大枪苇人那样有画功无故事的作者。结果,『蔷薇』的出现推翻了一切。围绕在她身边的不再是游戏宅男，而是无数文学女青年。(和女读者相比，男读者对船户的态度明显更为冷淡，除了男性沙文主义的影响外，男性向市场本身就排斥这样题材的作品，正如同男人大都反感张爱玲。)



笔者最早看到这部作品的名字是在某个艺术奖的名单中，因为对作者比较熟悉才去刻意寻找的。草草翻阅时只觉得莫明其妙，深入看下去才大吃一惊。复杂的剧情结构，细致的心理分析，流畅的叙事手法，出色的人物刻画，还有批判现实主义的创作路线，这些特点放在文学中不算什么，但在日本商业漫画中出现，确实是“鸡窝里飞出了金凤凰”。尤其是塑造角色形象的手法堪称登峰造极，在笔者所知的日本漫画家中无出其右者。

当然,船户的作品以商业漫画读者为对象，难免出现明珠暗投的情况。按理说,『蔷薇』有后宫，有傲娇，有病娇，有破鞋，有兄弟爱，有哥特风，萝莉御姐正太大叔一应俱全，简直想象不出日本漫画家能够创作出比它更符合市场规律的作品来，但现实是残酷的，森薰能红，漆原有纪能红，甚至吉田基已都红了，船户明里就是红不了。大部分读者都是被画风吸引才看的，结果只看了漫画的第一卷，就被其复杂

Under the Rose

アンダーザローズ

2 春の賛歌

船戸明里
Funato Akari



的剧情吓跑了。菲欧娜篇迟迟不出实体书，台版漫画出到4就不幸夭折，都能够佐证『蔷薇』在漫画市场上的窘境。(觉得很正常的朋友，请参考台版『艾玛』、『夏莉』和森薰台湾签名会，当然，角川的经营水平确实也不是幻冬舍能比的。)森薰以时代背景和考据为幌子，走轻松琼瑶路线(不知道为啥有人说是治愈系，两者还是不一样吧)，才在市场中得到一席之地，而走“严肃文学路线”的『蔷薇』想要炒热几无可能。(英国经典文学好歹还有“字够多书够厚”这个商业特性，『蔷薇』就连这个特点都没有，叙事高度浓缩，根本不拖戏)。如此“高端”和“小众”，如果诺贝尔有漫画奖，船户恐怕会成为第一个获奖的日本漫画家。对于自己的作品不可能大红大紫这点，船户应该是很清楚的，或许正因如此，她才不必理会读者和编辑的刁难，随心所欲地创作符合自己理想的作品。

『蔷薇』所在的维多利亚时代，被今人称为“虚伪的时代”，社会上的道德虚伪、实用主义、对人的异化都达到了登峰造极的程度。维多利亚女王本人作为社会道德风尚的典范，苦修的精神贯穿了她的人生，而社会对公民的要求也与此相仿，道德严谨，工作刻苦，对家人充满责任感，自身无欲无求。在这个人类的欲望随着财富一起爆发的时代，这种道德体系无疑是脆弱的。为了压抑人们的欲望，社会树立了严苛而荒唐的道德标准，表面上彬彬有礼的文明社会，必须依靠欺骗、压迫、乃至恐怖来维持。人们无法浮出水面的欲望，在社会的背面肆意爆发。人与人之间的矛盾变为冲突，关爱变为猜忌，友谊变为交易。即使是男女间的爱情和父母子女间的亲情，在经过道德教条的隔离和利益的扭曲后，也早就失去了原来的形象。这是最好的时代，这是最坏的时代，人们自以为生活在天堂，其实是人性的地狱。船户明里选择“UNDER THE ROSE”作为书名，就是要揭露出被虚伪所掩盖的事实，描写人类隐藏在伪善背后的真实情感。

彼时的上流社会拥有权利和金钱，却并没有安全感，更谈不上幸福，充其量只是维护封建体制的工具而已。作为故事主体的洛朗特家，虽然拥有庞大的财产和令人羡慕的声望，但其家庭成员的人生却与幸福绝缘。在世人看来，导致这一切悲剧的原因就是男主人亚瑟，但这却不是事实。洛朗特家的困境，并不是因为拥有秘密，而是因为他们不认为这些秘密等于罪恶。亚瑟的家庭和男女关系看似夸张，其实在当时并非个别现象，他的与众不同之处，是过剩的爱心，以及给予所爱之人平等待遇的执着。正是这种正视人类的感情，将人类所拥有的权利正当化的观念，成为洛朗特家悲剧的成因。在世人眼中，洛朗特家的人是绝对的异类，也没有获得幸福的权利。所以无论是来自主流社会的压力，还是来自当事人自己的道德检讨，都阻止他们为自己争取幸福。最终，洛朗特家的人们只能在悲剧中越陷越深，而『蔷薇』则是船户明里为维多利亚时代所唱的一曲悲歌。

在洛朗特的所有人当中，船户最关注的是女人。『蔷薇』只有第二部的主人公是成年女性，但三部的背景事件都是围绕女人展开的，显然女性主义是绕不开的第一主题。如果说森薰走的是简奥斯汀路线，船户则是向勃郎特姐妹致敬。瑞秋这个角色以夏洛蒂(及她笔下的角色)为原型，安娜和葛蕾丝是艾米丽的两面，玛格丽特则接近安妮的类型，虽然是笔者信口开河，估计船户也能够接受这种说法(瑞秋的很多设定来自夏洛蒂·勃朗特和她笔下的『简爱』)。



对社会现实的批判，对女性处境的反省和改善现状的呼吁，是船户继承自文学前辈的财产，进而成为作品中最大的亮点。

在维多利亚后期，现代的各种社会学思潮，尤其是人权概念在当时都已经出现，正处于普及的过程中，女权运动和女性主义已经不再是一个边缘话题，“女人是人”的说法不再被认为是离经叛道，而是可以争论的话题，这为船户塑造冲突提供了很好的基础。女性有了自己的立场，有了自己的理论，也就能够作为主人公走上舞台。如果以更早的时代为背景，那么女人们对社会和家庭的抗争就将失去筹码，连瑞秋能不能以家庭教师身份进入洛朗特家都相当可疑(瑞秋这样的平民教师毕业的女王学院是19世纪中叶才成立)。

作为批判现实的实现手段，船户将两个时代的特点分别赋予了正反两边的角色。旧时代的代言人由故事中的反派角色担任，比如莫可丝，而新时代的代言人自然是主角们。旧时代的人当中也许会有葛蕾丝这样的反叛分子，但是不可能出现玛格丽特和瑞秋这种新时代色彩鲜明的人。老一代人在作品中反复强调的社会观和道德观，诸如“儿童没有人权也没有人格”，“阶级的不平等是绝对的”之类，在我们看来是十足的反动，所以瑞秋提出的那种科学化的教育观和人生观，使她和支持她的亚瑟成为读者的代言人。对于安娜这些旧时代的人，读者只能给予同情，而对于瑞秋，读者则能做到感同身受，同仇敌忾。当然，船户并没有赋予瑞秋超越时代的特征，反而考虑到她出身牧师家庭的背景，给她设定了很强的道德洁癖，这样的处理或许会减损读者对瑞秋的好感，但也会使得她的形象更加真实可信。

作为旧时代的代表和主要反派，亚瑟的姐姐莫可丝在剧情中占有极重要的份额，几乎是魔王一样的存在(有一种说法认为，故事里所

有人的死都和她有关，比如害死葛蕾丝的无名女仆也是她的手下）。船户把这个充满矛盾性的角色利用到了极致，不但没有刻意塑造莫可丝阴险狡诈的形象，反而用大量笔墨表现她对亚瑟的爱，对社会道德的坚持，对家庭的责任感。有时读者反而能够认同莫可丝的思考方式，反对亚瑟激进的爱。她在故事里的大部分言行都是出于自己的真心，在当时的主流社会中有相当的典型性。同样是贵族地位的格兰男爵夫人，其恶毒比莫可丝有过之而无不及。

船户赋予角色阶级色彩，是为了避免读者把角色的行为归结到人格的差别上去。这是主流文学和“琼瑶文学”一个很重要的分别，『蔷薇』也好，『简爱』也罢，虽然故事情节仍然要按照琼瑶模式进行“琼折腾”（感情关系极端反复，善恶势力围绕拆合问题激烈斗争，女主角遭遇悲惨，男主角遭遇比女主角还惨），她们仍然在作品里做到了社会批判，而且将女人的自尊自强定为获得人生幸福的必要条件。究竟是为了创作悲剧才引入批判现实，还是为了表现主题而安排悲剧，在创作中的界限并不那么明确。这样的处理未必能够被所有读者接受，但是明显增加了作品的深度，丰富了故事的层次。

『蔷薇』在女性主义方面下的功夫还不仅是上面说的这些，很多由近代文学发展出来的技术，船户也都加以妥善应用。最典型的，和勃朗特姐妹一样，船户对弥漫在主流文艺中的男权主义进行了解构——亚瑟对家庭的向往，被延伸为对女性的爱慕和对母亲的尊重。如此一来，洛朗特的女人们就不再是男性的所有物，而成为男性生命意义的依托。这种设计既迎合了日本动漫文化中的女性崇拜倾向，又强化了角色的性格魅力。

对于亚瑟这个角色，船户并没有给予明确的肯定或否定。亚瑟对女人的爱是无私的，但也可以说是极端自私的。他对于自己四处留情



的行为的性质有清醒的认识，不能因为这种行为是当时上层社会的潮流就给予认同，因为他的行为明显与自己建立一个美好大家庭的愿望相左。但是，亚瑟比起作品中的其他贵族男性的道德水平，仍然要强得多，而且洛朗特男女双方的悲剧，责任并非只在亚瑟一方。因此船户对于亚瑟这个角色的评价，本身也有矛盾的地方。从道德角度来看，故事中的男女方都有过错，但是故事中最终的受害者往往都是女人。即使是菲欧娜的时代，在孩子这一层的关系上，仍然保持“男性是加害者，女性是受害者”的规律。为何男女双方的错误，必须要女人来付出代价？船户自己是女人，所以她把这个问题毫不隐讳地提出来了，至于之后的对错判断，漫画的读者们想必都有属于自己的答案。

在女性主义之外，『蔷薇』另一层次的关系出现在孩子与成人之间。菲欧娜与兄弟们，莱纳斯与葛蕾丝，尤其是威廉与瑞秋，这三组感情成为两代人关系的主要线索。孩子与家庭的关系并不只是父母辈关系的继承，同时也表现出了他们自己的立场。“孩子总是用利刃刺伤大人，让他们伤心流血。就算有无限的爱，但受伤的心流出的脓液还是会不停腐蚀灵魂。”亚瑟说的这段话并没有错，但是那只是站在大人立场上的观点。每个孩子来到洛朗特前都曾深深受伤，他们有的选择从现实中逃避，有的则选择伤害他人。孩子们在外接触到社会的黑暗，回到家里也躲不开亲人间的仇恨，于是就选择用谎言和暴力来报复大人。『蔷薇』的故事是女人与男人之间的战争，是社会与洛朗特家之间的战争，也是旧时代与新时代之间的战争。

这就能够解释描写菲欧娜故事的『HONEY ROSE』与『蔷薇』正传之间巨大的风格差异。这个以无数悲剧开始的故事，最终却有了光明的结尾，绝不是因为作者心境变迁。『HONEY ROSE』的成书比『蔷薇』最初的“冬物语”还要早，此时船户就已经写好了完整的故事提纲。



并且在每个角色出场的时候，都暗示过此人的结局。洛朗特家的故事应该如何发展，船户心中有数，这种前后巨大的反差，是她刻意营造出来的。

正传与十几年后的『HONEY ROSE』之间，有一个重要的区别——大人们已经不在了，这个家是属于孩子的，由孩子在掌管，由孩子来照顾孩子。正因为失去了一切，才会懂得珍惜。正是由于当年扮演过不光彩的角色，才会一直为之忏悔。孩子们亲眼看到了悲剧如何发生，他们会想办法避免同样的事情再次发生。莱纳斯是这样，威廉也是这样。莱纳斯曾经不择手段地伤害母亲，甚至为此利用自己的弟弟，当他能够正视自己的感情时，悲剧的种子已经种下，母亲的死是他为自己的冷酷付出的代价。威廉十年如一日将母亲禁闭在欺骗中，但谎言终有揭穿的时候，母亲的死是他为自己的傲慢付出的代价。孩子们太弱小，空有热情却无力行动，但当他们的时代到来时，必然会选择改变。

同样，亚瑟与母亲们的心血也并没有白费。有的作者沉浸在轮回的理论中不能自拔，作品中的悲剧也是一代代传播下去，但在船户看来，过去只是背景，并不是宿命。她对人性的理解是“反面的蝇王”。人性或许丑恶，但人可以被教育和引导，冷酷的世界会让孩子心中的负面感情越发膨胀，爱的教育可以引导孩子内心美好的一面。人性的完善需要时代的进步，这是菲欧娜这辈人与安娜她们的不同。亚瑟姐弟接受的是皮克小姐的教育，换言之，就是当时社会的主流观念。亚瑟虽然有自己的想法，面对强大的压力也只能选择逃避和妥协，并转而对现有道德标准进行否定，这成为他的决定性弱点，导致了之后众多悲剧的发生。与之相反，在故事后期作为正义代言人的莱纳斯，接受的是瑞秋和亚瑟的教育，即使是玩世不恭的阿鲁巴特，也是在罗丝的保护下成长的。人的成长需要关怀和引导，即使坚强如威廉也是如此，当他的厌世情绪走到极端时，是瑞秋接下了感情的重担。所以，面对分裂家庭的危机，亚瑟只能选择顺其自然，而威廉则能勇敢地站出来，逆转潮流。

『蔷薇』的故事是人们与社会和时代抗争的故事，洛朗特家的人们渴望建立一个超越血统和阶级的家庭，一个美好感情不需要再屈从于世俗力量的世界。也许是社会太荒诞，也许是时代太冷酷，亚瑟这代人没有能看到理想的实现，但是他们将自己的遗志传给了孩子们。

美好的梦想，终于在新的故事中得以实现。▲

附录 POSTSCRIPT

船户明里（FUNATO AKARI），1973 年出生。

插画家，漫画家，女权斗士，版权卫士。于 1993 年投身业界，最早的工作是为『电击 MD』绘制彩页，参与过『LUNAR』和『CHAOS SEED』的美术工作，同期开始商业漫画和同人志创作，主要作品有『若草物语』、『星之沙漠』、『LUNAR 外传』等，此外还负责过『流血女神传』等小说的插图。从 2001 年的『HONEY ROSE』开始正式连载“UNDER THE ROSE 系列”。按照规划，“UNDER THE ROSE 系列”将分为春夏秋冬四篇，第一部是冬，主人公是莱纳斯，第二部是春，主人公是瑞秋，目前进入尾声，第三部夏即将开始连载，秋则应该是作为故事结局的『HONEY ROSE』。

关于版权问题，船户曾在 2008 年，因为不满图片滥用和非法传播（在介绍文里使用漫画扫描图在日本也是犯规的），亲自上阵把韩国读者和 P2P 爱好者们都干趴下了，并停掉了作品的海外版权，这就是『UNDER THE ROSE』及船户明里本人在互联网上极少被人介绍的根本原因，按照船户的说法：**盗品で紹介されて感謝歓迎する漫画家がいるのかもしれませんが、私は違います。恩知らずでごめんなさい。**

所以……据笔者了解，长鸿的台版『蔷薇下的真相』还有一定数量存货，网上漫画店可以代购，理论上此书已经绝版，有识之士请迅速出手，不要在断货后追悔莫及。


DVD ROM
ATTENTION
收录在光盘中
请对照参看
CHECK & PLAY!
成立于 1999 年的 âge，对玩家来说可算是一家可遇而不可求的奇才公司。从2001 年的『君が望む永遠』(以下简称君望）系列到 2003 年的『マブラヴ』系列，âge不断向人们展示其出众的才华和多彩的风格。他们以深厚的实力做为基础，在强者如林的 GALGAME 业界肆意追求自己的梦想，贯彻自己的理念，炫耀自己的个性。
如果说『君望』是他们的一次厚积薄发，那么『マブラヴ』则是其尽情上演的完美风暴。在这个以随大流和跟风为主的圈子里，卓尔不群的 âge 和他们特立独行的风格永远是那么令人目眩——
以爱与勇气的
http://www.age-soft.jp/index_Main.shtml



格义天马行空

—— 多面奇才âge的十年传说

一个字头的诞生

故事的开头是 1998 年末，现在的 âge 当家人吉田博彦和一帮好友正琢磨着从当时一家小型游戏软件公司——PANDORA BOX（代表作是“鬼忍降魔录 ONI”系列）跳出来单干。当时吉田博彦团队的作品是 PS 上的登山模拟游戏『蒼天の白き神の座 GREAT PEAK』，风格相当硬派与核心。虽然该作品博得了一时的注目，但在浩瀚如大海的 PS 软件中也只能算是个边缘小众作品。于是，吉田博彦与原团队的骨干在 98 年结成了最初的 EROGAME 制作团体“relic”——这个团队的出走直接导致 PANDORA BOX 开发企划的能力明显下降。



其实以“吉田和他的团队”或是“吉田和他愉快的仲间”来表述都是不太公正的，因为在这个最初只有五人的团队里每个人都很有两把刷子：比如当红画师 CARNELIAN。1998 年末，C 姐的个人业务和野心不断膨胀，在做出了“既然我一个人也能完成工作，那么就没必要让自己的才能限制于团队之中”的判断后，C 姐正式脱离 relic 单飞。后来她自己成立公司 ORBIT，推出了诸如『**ヤミと帽子と本の旅人**』、『**顔のない月**』这样的名作，俨然成了业界的女强人。

留下来的人虽然名字都不太好记，但却组成了一个结构合理且有效率的制作核心：**バカ**王子**ペルシャ**和南风丽魔是 âge 初期的主力画师，前者是『**君が望む永遠**』的原画；**スピンドリル**开发了 âge 的主力游戏引擎 rUGP，后又开发出了『**マブラヴ**』（以下称为 MUVLUV）系列中令人惊叹的 âgeS（âge Global Effect System，画面动态演出系统）系统；而吉田博彦则负责了大部分游戏的原案企划、制作总指挥和监督的工作，甚至有时也直接参与脚本创作。以此为基础，relic 又吸收了脚本鬼畜人**タムー**、反重力生命**マー**等——但这样一来以最初五人名义成立的同人性质团体“relic”已经不再适合作为这个新团体的名称了，更改团队名称也就变得顺理成章。



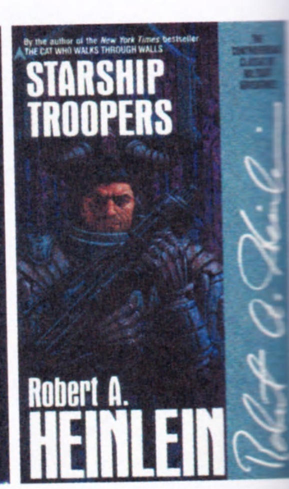


然后就是 âge 这个名字浮出水面了。与不少进军业界的公司的名字充满了理想与浪漫不同，选择 âge 这个名字的理由充满了实用主义的色彩。因为这个单词的首字母无论是在罗马字母还是在日文片假名中都是排在第一位，这样一来，新公司无论如何都会排在厂商一览中最显眼最引人注意的位置了。这个理由乍看起来的确有些可笑甚至多少有点猥琐，可谁又曾想到只用了十年不到的时间，这个公司竟然真的站到了业界的最前端。

来自黄金时代的中年

诞生于新旧世纪之交的这一批新锐厂商，无论风评好坏几乎都有一位极具代表性人物，作为制作团队的核心和灵魂人物而存在。这个人在 KEY 是让玩家泪腺决堤的麻枝准；在 NITROPLUS 是冷硬锐利的虚渊玄；在 NEKONEKO SOFT 是浪漫大叔片冈智晴——而在 âge 则是你永远不知道他下一个念头是什么的吉田博彦。





吉田博彦在业界几乎不用自己的本名，最早也是最常用的诨名是“**ヨシダと言う**生き物（YOSHIDA 这种生物，YOSHIDA 即吉田的罗马字）”以及“**まふまふ**仔犬**ちゃん**”，总之都是些无厘头的绰号。『君望』发售后有玩家向吉田提意见了：他们在终于全通了游戏，听着片尾曲沉浸在故事的余韵中时，突然发现滚动的 STAFF 名单里出现的都是些没头没脑的荒唐 ID，让感动大打折扣。群众们纷纷表示影响很大不能接受，于是吉田如今多半以“吉宗钢纪”这个相对比较硬派的名字示人。

虽然名号换来换去都很非主流，造型也很像是玩重金属的摇滚青年，但实际上生于 19[illegible] 年的吉田在成立 âge 的时候已过了而立之年。而也正是因为生于上世纪六十年代，吉田整个青少年时代基本与日本 ACG 最具生命力与创造力的黄金时代重合：『宇宙战舰大和号』、『银河铁道 999』、『盖塔』系列……吉田几乎都是浸淫在这些留名青史的经典作品中长大的。自然而然的，吉田的经历几乎就是一个典型的 OTAKU 成长之路……

童年时代的吉田沉迷于各种特摄片，而其中最吸引他的就是片中的战斗机与摩托车。据吉田自己说这大概就是自己的“机械魂”产生的最初源泉。同时当年日本电视台播放的各种长篇超级系机器人动画吉田也不会错过，但他也表现出了自己的偏好：比起『铁甲万能侠 Z』，他更喜欢『盖塔机器人』，理由是他更钟情后者各种强调机械的设定。另外从小学开始吉田



彦就是一个酷爱阅读的孩子，他将大量的课余时间都花在了阅读科幻名家的经典作品上，比如阿西莫夫的基地系列和海因莱因的『宇宙战士』（STARSHIP TROOPERS，又译“星团伞兵”或“星河战队”）。尤其是后者对吉田的影响甚大，对他后来创造『MUVLUV』系列的世界观和各种设定的影响更是决定性的，这个将在后文中详细叙述。

有了对机械设定的偏爱与科幻经典小说的熏陶打底，升入中学的吉田又赶上了『超时空要塞 MACROSS』的播出，这一次的邂逅对于他的 OTAKU 生涯有着里程碑式的意义。以『MACROSS』和『机甲创世纪』为开端，吉田开始广泛涉猎各种真实系机器人动画。更重要的是吉田狂热地迷上了『MACROSS』的制作团队——STUDIO Nue，这个以 SF 作品为中心进行各种企划与机械设定的著名工作室，以细致缜密同时又追求真实复杂的机械设定而著称，其成员名单也足以让每个 OTAKU 顶礼膜拜（比如宫武一贵、河森正治等）。

STUDIO Nue 让吉田的 OTAKU 之魂彻底觉醒——“他们不是凭感性去做机械设定，而是真正包含了技术在其中。”吉田如此评价道。当年他曾无数次地临摹杂志上的 VF 战机。由于 STUDIO Nue 的机械设定总是带有真实的技术理论，甚至还带有对于未来的预见性，也让吉田喜欢上了具有技术进化和演变的机械设定，所以在多年之后才有了『**マブラヴ オルタネイティヴ**』（以下称为 ALTER）里种类繁多、系谱庞杂的战术机设定。

实际上吉田博彦这个经过了日本 ACG 黄金发展时代而来的中年人，他自己本身就是一部 OTAKU 文化的百科辞典、一个日本 ACG 文化与 SF 文化的“名粹”。因为当玩家去翻看他的经历，观看他所制作的作品时，就会发现几乎每一个细节都有 NETA，而这些 NETA 又是千头万绪，并且连接着 OTAKU 文化、动画、漫画、游戏、SF 等其中的某一方面。也许就会在某段文字中玩家会发现自己熟悉的名字，但俯瞰它们时却又发现是如此杂乱无章。然而这正是 OTAKU 们所共有的特点，他们本身就是各种作品与信息的汇集体，他们的知识结构是如此的混乱而又不可思议，而却又是如此的独特和自成一体，绝对不会有重复，吉田博彦正是他们中的一个杰出代表。

琢磨不透的业界奇才

过去以来，我们总是习惯于从厂商的历部作品、制作人的趣闻轶事里去归纳某家公司的风格传统与精神追求，而通常也真的能总结出个一二三来。但这个方法或者规律在âge这就不太好使了，因为âge几乎每次都在追求推翻之前的风格，他们可以做出甜到发腻、服务精神满点的纯萌系，也能写出饱含各种黑暗要素的重口味。前一作鬼畜人还在『君望』里严肃探讨爱情与友情，选择和责任；后一作吉田博彦就能在『MUVLUV』里要宝拿遥的车祸开涮——所以你真的很难从âge的作品里发现他们的一贯风格，就连FANS也说不出来，因为喜欢『君望』和热衷『化石之歌』的也许就是完全不同的两类人。

大概我们可以讲一讲关于âge的各种八卦，虽然这些东西彼此间依旧不存在什么逻辑联系，但也许在这堆碎纸片中，每个人都能得出自己的印象——

首先要提的是大名鼎鼎的“千代田联合”，它由âge、Nitroplus和Overflow三家实力派组成。和埼玉联合（已解散）、北海道EROGAME联合并称业界三大联合。虽然是“三大”之一，“千代联”的本质更靠近臭味相投的RP聚会。最初的源头是这三家公司曾进驻东京千代田区的同一栋大厦，七八九三层分别是Nitroplus、âge和Overflow。他们关系融洽，经常搞搞黑暗火锅互相帮忙DEBUG之类（眼前浮现出三只猴子互相帮对方捡虱子吃的情景），后来发展到一起进行各种商业活动，并且还获得了广泛的人气，“千代田联合”由此得名。就算现在NITRO和Overflow都搬离了千代田，但大家依旧这么称呼。

千代联给三家个性厂商带来的不仅是强强联手后的话题性，也带来了多方面的交流。比如『日在校园』的引擎用的就是âge的rUGP(但是Overflow的程序太纱布，这么好的引擎最后还弄出那么大一补丁来)；比如『MUVLUV』系列的主力画师Bou原是Overflow的成员，后来在某次饭局上被吉田挖到了âge;而『ALTER』的机设Ni θ 在单飞前也曾是NITRO的一员。

提到这两个古怪的名字，就该说说âge成员那些火星的名字或者绰号了——据说『君望』结束时STAFF列表里出现的名字都是每个人各自能想到的最帅（其实是最耻）的名字。“反重力生命**マー**”和“鬼畜人**タムー**”都是吉田的杰作，“**バカ**王子**ペルシャ**”（SB王子波斯）原来是叫“**ペルシャのバカ**王子”（波斯的SB王子），后来吉田觉得这么念口感不好，就私自改成了现在的名字。

后来这种胡乱随意起名的作风居然还被带到了工作中，在为『MUVLUV』命名时众人一度遇到瓶颈。这时吉田随便以“MUVLUV”为例表示只要能给人留下深刻印象，叫什么都无所谓。当时所有人对写在黑板上的“MUVLUV”都感觉莫名其妙，于是命名问题暂时搁置，连吉田也没在意这个随手写出的假名。谁知道过了两三天后，制作组里陆续出现“不知怎么的，我挺中意‘MUVLUV’这名字的呢”和“啊，其实我也觉得不错呢”的意见。于是吉田就随大流地拍了板，一部划时代大作的名字就此问世。

当然，有随意散漫的一面就有一丝不苟的一面。âge不仅是对游戏品质精益求精，甚至在内容上还要考虑更多更细：顾及到作为EROGAME厂商的立场，以及反美情绪和恐怖主义的描写倾向。吉田对『ALTER』里的“12·5事件”进行了慎重的加工。后来在游戏基本完工时发生了新泻大地震，当时海啸所引发的二次灾害十分惨重。不巧的是脚本中又出现了类似的详细描写，考虑到受灾居民的感受与心理阴影，制作组不得不再次将游戏延期，对该段落的剧情进行大幅修改。

这就是âge，或散漫或认真，或潜入现实或天马行空。然而在绚丽夺目让人捉摸不定的外表下，一颗充满了创造力、爱与勇气的火热之心却是如此引人注目，从未改变。



↑『MUVLUV』里用『君望』中遥的车祸开涮……


追い詰められた人類の捨て身の一撃
――とくと見よ!!
剣もて立ち受けし
いと気高き戦乙女






âge 全作品回顾

CREATIVE GROUP / 二次元創造

絶望の地平に朽ち逝く魂の残照――

HAKURYO

2005年 夏発売予定

for Windows98/Me/2000/XP 価格9,240円(税込)

君がいた季節（有你的季节）

初版 1999 年 7 月 23 日	
全语音版 2001 年 8 月 3 日	
原画	バカ王子ペルシャ
脚本	鬼畜人タムー、まふまふ仔犬ちゃん（吉田博彦）
音乐	渡来亚人
CAST	井上さよこ、天神有海、佐川洋子、村井静代、藤城さらさ、高岛和树



『君がいた季節』（简称君在）是 âge 具有纪念意义的第一作——不过，其实 âge 真正的处女作是与其同时开始企划的『化石之歌』，但是因为负责后者世界观设定与脚本构成的 CARNELIAN 中途离队，才导致了『化石之歌』的制作停滞进度大幅延迟，最终成全了『君在』成为 âge 的原点之作。

故事的舞台是以横滨为原型的柊町与橘町，主人公前岛正树是一个热爱摄影立志成为职业摄影师的高中生。他一边在当地有名的女性摄影师的工作室打工学习摄影，一边上学。有一天前岛从自己的摄影老师那里获得了一个学习深造的机会——去某现代摄影大师在纽约的工作室，跟随大师进修摄影技术！这对于主人公前岛来说无疑是一个天大的好消息，但是现实却远不是那么尽如人意。原来就在获得这个消息的前一个月，前岛刚刚和自己多年以来感情深厚的女孩明确了恋人关系。

前岛的女友是伊隅家的四朵姐妹花之一。伊隅家在日本是艺术名门，父亲是享誉世界的指挥家，母亲则是著名的长笛演奏家。伊隅家四姐妹也都是性格各异、各具特点的美人：大姐弥生成熟温柔充满了母性的包容；二姐伊隅充满知性、冷静看似不易接近，但却会在主角面前露出真实任性的一面；老三茉莉文武双全，总是时时为他人着想；小妹明古灵精怪活泼可爱，时不时会显示出意外的大胆与毒舌。凭着主角光环的威能，前岛正树成为伊隅四姐妹的青梅竹马，从小便情同手足。最近更是与其中一位正式成为了恋人，但甜蜜的恋情仅仅开始了一个月，随着去纽约深造机会的到来主人公不得不面对两难的选择：一面是自己深爱的女孩，两人的爱情才刚刚上路；一面是出国深造实现梦想的绝佳机遇——在爱情与理想之间，前岛必须尽快做出抉择，找出能够两全其美的解决方案。

『君在』当年发售时打出的几大新颖卖点之一就是在故事开始时男主角已经有了女朋友，而选择也是在一开始就做出的。当玩家在四姐妹中选择其一之后才会开始游戏，且故事发生的季节也会因女主角的不同而不同，正所谓“**君がいた季節**”（有你的季节）。另一大卖点是号称“究极”的两难选择，是为了实现梦想而与她分别？还是与她长相厮守放弃通往梦想的捷径良机？为此，âge 为玩家足足准备了多达 48 个结局，平均每人有 10 个左右的结局，包括了各种可能性。除了选择爱情或选择梦想，还有两方都放弃，甚至还有中途劈腿与姐妹中的其他人发展关系的结局——当然不能少的是爱情梦想两全其美的 TURE END，不过想修成正果还得做好多周目的准备——在完成了四姐妹的路线后，才会出现真・路线。





『君在』在游戏系统方面虽然号称是简单易懂的地图选择移动，但还是被玩家抱怨难度太大。这主要是因为游戏中许多决定性的选择分支都是那种意义不明的选项，例如选择去爬山将达成 TURE END，反之则进入其他结局。这样的选项实在是叫人无所适从，不过针对这种情况 âge 也体贴的加入了帮助功能，玩家可以在游戏中直接查看达成各结局的线路流程图，十分方便。

现如今回顾『君在』，这部最终销量万套左右的游戏，其机缘巧合而成为 âge 的原点之作还真是有命运安排的意味。除了“鬼畜人**タムー**＋吉田博彦＋**バカ王子ペルシャ**＋渡来亚人”











在âge早中期创作核心体制得到确立以外，以后被玩家称作“‘君が’三部曲”的作品世界观也由『君在』打下了基础。这个位于横滨附近的樱町与橘町成为了âge绝大多数故事的舞台，并且在空间时间上有先后顺序，彼此间的人物也都有相互联系。更重要的是，『君在』中鬼畜人タムー大量而细致的心理描写、渡来亚人洒脱自如的音乐以及バカ王子ペルシャ的线条柔和色彩艳丽的人物都为2001年『君が望む永遠』的一鸣惊人做好了准备。而吉田博彦也从『君在』开始就给âge目前为止的主要作品定下了一个贯穿始终的主题，即关于“选择”与“责任”。在故事中，主角（玩家）不但要慎重的做出选择，并且还要面对选择后所带来的一切后果……

从此，在âge的故事里玩家必须时时怀着一颗坚强的心与相当的觉悟，才能抵挡随时可能到来的打击，并且有所收获。



化石の歌（化石之歌）

初版	2000年1月28日
新装版	2001年12月21日
原画	南风丽魔
脚本	木间田都摩耶、鬼畜人タムー
音乐	渡来亚人
CAST	栗林みな実、青山ゆかり、日向葵、宇佐美桃香、小島千明、紫苑みやび、広瀬由香、三島由紀

unripe hero
Minami Kuribayashi

▲招牌声优栗林みな実姐姐也由『化石之歌』开始步入了自己事业的上升期。

âge的主要作品之中，『化石之歌』是一个相当另类的存在，其风格与其他âge作品有着明显的反差，而且只此一作。原因就在于当初负责整个作品世界观设定与脚本构成的CARNELIAN中途离开了âge，致使制作进度延迟，而最后完成游戏的人马几乎是完全换了一拨。

按照常理来讲像这样中途换将的作品很难获得成功，但不知道是因为âge早年就很善于这种比较重度向的作品（当年曾为ruf制作了『螺旋回廊』等），还是CARNELIAN离开时故事的各方面已接近完成，总之『化石之歌』可以说是早期âge在玩家树立最初形象与良好口碑的佳作。『化石之歌』与处女作『君在』从风格到世界观都相距甚远，它讲述了一个发生在遥远未来的科幻故事：这是一个随处都可见到“不幸”的时代。繁荣一时的人类文明盛极而衰，随着恒星间通信网路逐步陷入瘫痪，足迹曾遍及整个银河系的人类不得不开始放弃曾经殖民的星球。伴随着稀缺资源的减少，曾经发达的科技也开始丧失，人类的文明出现了倒退。继而，作为人类曾经的母星“地球”也不知何时从人类的口耳相传中消失……

虽然故事发生在未来，但『化石之歌』的主要舞台却是一座极具中世纪欧洲风格的洋馆——也就是说实际上这个故事是SF与“馆物”的混合体——主人公埃米尔是个失去记忆的少年，他被教会遗弃带着病弱的妹妹普丽艾来到了这栋无名洋馆。实际上这座洋馆以制作各种酷似人类的模拟生命体人偶，来满足贵族们的特殊嗜好为生。洋馆的女主人贝尔嘉发现并看中了埃米尔的“调律”才能（所谓“调律”即赋予制作完成的人偶以感情），从而收留了埃米尔和他的妹妹。

埃米尔作为调律师获得了在洋馆中自由行动的权利，但他很快就发现了这座洋馆的古怪——每个夜晚都在这洋馆中不停翻腾的欲望与错乱的认知，而在这背后似乎又隐藏着更大的秘密。随着穿梭于现实与虚幻两个世界对人偶进行调律，埃米尔逐渐取回了过去的记忆，而在记忆背后的是更庞大的关于世界的真相。

『化石之歌』的整个故事可以分成两个世界和三条线，两个世界即“现实世界”与“虚幻世界”，故事初期现实世界是指主人公所在的洋







馆，虚幻世界则是进行人偶调律的世界。但随着故事的进行，主角最后触摸的真相是自己所在的世界实际上也是虚拟的，而现实世界则更加的惨淡。三条线充满了哲学意味，表线一直在探讨“何谓现实？假如现在的一切都为虚幻，那么现实与虚幻该如何区别？”，完成这个疑问的过程实际上就是完成这个游戏的过程；里线则不断发问的是“所谓的人是什么？如果人偶具备了人的感情，那么两者的区别又在哪里？又该如何去区分？”；然后由这个疑问又派生出了隐藏的终极发问“人类究竟能否成为神？人创造‘人’的意义何在？”——后面的这两个问题也正呼应了游戏海报中那段残缺不全的引言：“神创造了人，人创造了人偶，人偶又创造了新的人，人将神……”

『化石之歌』就是这样一部相当浓厚和沉重的作品，虽然 CARNELIAN 姐的离开让我们没能看到这个作品在她手上完成的样子，但是至少留下的人们没有浪费掉这个厚重的故事。南风丽魔鲜艳到诡异的用色，渡来亚人配合洋馆气氛的欧式古典风格配乐，以及两位脚本在追求脚本深度上的大胆尝试，让这部游戏充满了黑色的魅力，把“馆题材”作品中那种独有的淫靡和颓废气氛表现得淋漓尽致。而玩家就在这封闭的、充满了欲望的、满是恶意与负面情绪的洋馆里不停地发现可疑之处、不停地去寻找真相、不停地读下去。

但是『化石之歌』并非没有缺点，脚本巨大的信息量和过多的在哲学意义上进行纠缠，让整个游戏变得相当小众。几乎所有玩过的人都说这是一部很挑人的游戏，同时巨大的信息量带来的问题是故事线索铺得太大，需要交代的东西又来不及交代，以至于制作者不得不在游戏的说明书上专门开辟了故事解说部分，注明请玩家“通关之后再阅读”，以此来解释游戏中留下的疑问。但就算这样，『化石之歌』还是让不少人在全通之后无法获得豁然开朗的感觉。

凭借『化石之歌』以及承接外包的『螺旋回廊』等作，âge 的制作实力得到了玩家的普遍认可，而且其在重度向和黑暗向方面的成功形象也被人们当作是 âge 的风格。虽然『君在』打下了 âge 多年以后系列作品的基础，但『化石之歌』才是真正使其获得广泛知名度与认可的作品。另外值得一提的是后来 EROGAME 界的歌姬，âge 系作品的招牌声优栗林**みな実**姐姐也由『化石之歌』开始步入了自己事业的上升期。然而，由『化石之歌』的小有名气到『君**が**望**む**永遠』的一飞冲天，âge 真的就是那么顺风顺水吗？









『君が望む永遠』大系（你所期待的永远系列）

初版 2001 年 8 月 3 日

修正版再贩 2001 年 10 月 19 日

原案企划：まふまふ仔犬ちゃん（吉田博彦）

原画	バカ王子ペルシャ、**ゆうろ**（绘本『真正的宝物』）、**いくたたかのん**（小动画“遥传说”
脚本	鬼畜人**タムー**（遥、水月）、反重力生命**マー**（茜、大空寺、玉野**まゆ**）、**マロ☆ガッツ**（天川蛍、穗村爱美、星乃文绪）
音乐	渡来亚人、饭塚昌明（主题歌）、清水永之（主题歌）、加持久忍（片尾曲）
CAST	石桥朋子、栗林**みな実**、上原**ともみ**、安藤正辉、大友清里、小林**まりこ**、吉田恭子、雨宫麻纪、北都南、窪田聪子

EROGAME 业界的“最终幻想”

到 2000 年年初为止，âge 在成立的一年半时间里除发售了自家的『君在』与『化石之歌』外，还承接外包为其他厂商制作了『螺旋回廊』与『D ～**その**景色**の**向**こう**側～』两部作品。其中『化石之歌』与『螺旋回廊』留给玩家较深的印象并且获得不错的评价。但所有作品各自的初回销量基本都在差不多一万左右，而这样的数字在当时只能算一般。当进入 2000 年的秋天，在秋叶原 SOFMAP 的 EROGAME 特卖区堆积着如小山般的『化石之歌』，并且正以每部 980 日元的低价被抛售。所以由此可知，有时所谓玩家的好口碑真的是很不靠谱。

与此同时因为这四部作品，âge 在公众视线中正被贴上“重度向 / 核心向厂商”的标签，而这意味着曲高和寡。事实上公司的经营也正遇到一个瓶颈，而吉田当年在进军业界的时候也对自己有一个期限“如果三年内做不出大名堂，那么就此退出洗手不干”。于是 âge 在那段日子已经是可以用内外交困来形容了。眼看即将迎来第三年的第三作，此时吉田与 âge 也唯有将所有的社运都赌在这部新作上了。“既然之前被看作是重度向厂商，那么这次不妨就来挑战一下人人都能明白的游戏。”——就这样，怀着也许是在这个业界最后的作品的想法，“多重恋爱 ADV”『君**が**望**む**永遠』上路了。



『君望』最初的企划案有两个，吉田写的是主人公有一个交往很长时间的女朋友，并且已经到了谈婚论嫁的阶段，而两人间的恋爱关系也早已不像刚交往时那样充满了新鲜与刺激，心动的感觉不知何时也已淡去。而就在这时男主角邂逅了另一个女孩，她在主角的心中激起一阵涟漪。于是究竟是选择恋爱的悸动，还是选择长久交往而获得的安心，主人公陷入了烦恼之中。另一个企划出自鬼畜人**タムー**之手，讲述主人公因为某起事故而昏迷不醒，当他多年以后醒来时却发现物是人非，曾经的女友已经成为了自己哥哥的妻子。而实际上没有人因为他的醒来而感到高兴，故事就在这样沉重的气氛中开始。最终『君望』融合了上面两个企划案，形成了一个充满了张力的故事及一个关于选择与责任的主题。

（在此还有一个有趣的番外故事，多年以后鬼畜人**タムー**曾在『君望』OST 的小册子上透露自己曾经在玩『勇者斗恶龙 5』时为了选择两个女主角中的一个做妻子而烦恼了一夜，令他烦恼的原因，则是这个选择出现在游戏的中途，做出选择后下来的一切都是未知……）

对于一个成功的商品来说，除了要有过硬的质量以外，行之有效的营销宣传策略亦是不可或缺的。自 âge 立足于 EROGAME 业界的这一年半时间里，吉田一直都比较重视和听取熟悉业界情况的社员的意见，从企划内容到营销策略都遵循着业界既有的理论与那些不成文的



规矩来进行。可默默遵循不代表没有自己的看法，曾经就职于大型广告代理公司、杂志社和出版社的吉田对业界现有的这些方法和规范早就持怀疑态度，在其他行业早就被普及的多媒体宣传或是产品整体包装策略，为什么在这里却从来没有人使用过呢？心想反正多半是最后一次了的吉田博彦说服了自己的社员，由自己来全权负责『君望』的营销宣传操作。

于是吉田将早年在广告与出版行业所积累的经验移植到业界来，一次对于整个 EROGAME 业界而言史无前例、具有革命意义的商业宣传战就此打响。让声优 COSPLAY 成游戏中的角色向玩家免费发放游戏资料手册、聘请歌手进行各种联动宣传节目等等这些在如今已经成为各家厂商常用手段的策略，在当时都是令人感到耳目一新的崭新之举。

在这背后，作为先锋的 âge 更令人佩服的是他们破釜沉舟的勇气，吉田几乎把所有用于产品宣传的广告费预算都投在了免费派送的游戏资料手册和游戏体验版上，以至于公司完全没有钱再在各个杂志上投放广告，只能靠混“穴稿”的方式（杂志每期剩余的未售出广告版面，



在这些版面刊登广告基本是免费的）来在杂志上出镜。

但即便是在营销上开创了业界的新模式赢得了广泛关注，『君望』的前途究竟如何，吉田的心里依旧是七上八下。首先是玩家的反应普遍呈现观望，之前的老用户有不少人希望 âge 接着出重口味的新作，新用户对 âge 的“纯爱系”完全没谱，有人甚至吐槽说在听了片头曲『Rumbling hearts』之后产生了这是一部机器人动画的错觉。更让吉田觉得前景暗淡的是，好朋友 Overflow 的社长大沼明夫在看过『君望』的企划书说“这种扯三角恋爱又粘粘糊糊的故事不会有啥销路。”（是啊，人家大沼社长要搞就搞体位与飙血的 NICE BOAT）。但事实是吉田在免费派送体验版这一环节上走出了制胜的关键一步。

预想之外的胜利与麻烦

âge 于 2001 年上半年所派送的『君望』体验版实际上就是后来正式版的第一章。就算以现在的眼光来看『君望』第一章的故事依旧有着不错的水平与独立性，完全可以拿出来作为一个单独的校园恋爱剧来欣赏。故事主线是孝之与遥的恋情的发展一波三折，由最初彼此的不了解，相互迁就到分手到互相重新认识理解再到真正相爱成为一对合格的恋人，这让所有的旁观者都情不自禁地为他们高兴与祝福。同时围绕着这个主线，故事里的所有人物间的关系也自然柔和地展开：孝之与水月间的微妙、茜对水月崇拜对孝之的喜爱、慎二对四人间友情的重视、凉宫夫妇的通情达理等等。一切看起来都是那么美好，『君望』第一章构成了一个理想世界，然而这所有描写又都是在为后面的发展做出铺垫。

作为体验版，第一章的份量是如此充足，制作是如此富有诚意，好评很快就在玩家中以口耳相传的方式散布开来。一面是免费派送时形成百人排队的热闹景象，一面是玩到体验版的群众不断在网络上发出惊叹，真没想到一个体验版也能做得如此惊艳！迅速树立起来的良好口碑使广大玩家对8月3日即将到来的『君望』正式版异常期待，纷纷表示我们要来三份。但岂料这也是吉田流宣传策略的一部分，âge 在大方公布第一章的同时彻底保密了故事主体的第二章的所有信息。当看到车祸现场时，没有人知道接下来发生了什么，也没有人不想知道接下来发生了什么。

2001 年 8 月 3 日，『君望』第二章的故事从前一章的三年后展开，遥因为车祸而昏迷不醒了三年，坚持守护了昏睡中的遥一年有余，孝之不得不被迫放弃。为了安慰照顾失魂落魄的爱人，水月毅然放弃了自己的前途，并和孝之成为了恋人。而就在两人的生活一点一点步入正规的时候，遥醒了过来但记忆却停留在了三年以前。于是孝之、水月和茜等人不得不为了保护刚刚醒来的遥不受刺激而假扮三年前的关系，但经历三年变化所有人的关系早已今非昔比。茜痛恨着背叛了姐姐的孝之与水月、水月承受着茜的仇视在友情与爱情间痛苦徘徊、而作为主人公的孝之更是在两段感情间受到良心的苛责与煎熬。一边是曾经真心相爱海誓山盟永不分离的遥，另一边是为了自己而放弃了所有梦想同甘共苦的水月——âge 活生生地把一个现实爱情生活的修罗场摆在了玩家面前。



现实感强烈的心理描写、充满了压迫感的一次次抉择、在左右为难中倍受折磨而又优柔寡断的鸣海孝之由此成为了 EROGAME 游戏史最遭人唾弃与憎恨的角色之一，成为三大ヘタレ之一（编者注：关于 X 大人渣等话题，我们已经在之前杂志的『白色相簿』以及『法兰西少女』专题文中有过介绍，这里不再赘述）。

而实际上在进行第二章的玩家也同样被一波又一波的郁系冲击波所击倒，不代入孝之这个角色恐怕会痛恨这个角色到难以将故事读下去，如果代入又会使自己陷入无以复加的苦闷之中。随着一次意外的真相败露，遥受到重大打击而再次昏迷，当她再次醒来时已经想起了所有的一切。但这并不意味着暴风雨就此平息，走向不同结局的选择越来越迫近故事里外的每一个人。从『君在』继承下来的关于“选择与责任”的讨论拷问着每一个『君望』的玩家，故事不仅是从那些左右为难的选择中二选一，更要面对的是做出选择所带来的各种结果。âge 把这一切都做到了极致，于是他们获得了之前从未取得的成功。『君望』统治了整个八月份，有人用“6 月是雨季，8 月是郁季”来形容其势不可挡，然而此时一个意外却发生了。

2001 年 8 月 16 日晚，有秋叶原的 SOFMAP 店员在网上发出了一个简短但却令人意外的消息：因为游戏内容含有不当表现，『君望』要被厂商自主回收。这个消息立刻一石激起千层浪，在销售形势一片大好的时候居然要中止销售进行回收，而且再发售日期还不得而知。究竟这个“不当表现”是什么，立刻引起了各种议论。有人甚至猜测是因为女主角之一的遥与当时人气正旺的『魔卡少女樱』形象相似，引起了正在播放其动画的 NHK 的抗议而导致了游戏的中止销售；同时更有不少人迅速行动起来，赶在游戏被回收前进行抢购。而回收的真正原因不久在 âge 的官网上公布，所谓“不当表现”是指游戏中某些 CG 的马赛克出现了问题，不是打偏就是码太薄。作为业界的专职审查机构“软伦”遂勒令 âge 回收『君望』，但实际上造成这个失误的责任根本不在厂商，纰漏是出在审查机构本身，而同样类似的事件“软伦”也不是初犯。

因为他人的失误而必须承担如此无奈的结果，让 âge 对“软伦”失去了信任。终于在 2001 年后 âge 脱离了“软伦”的审查体制，而加盟了“媒体伦”并于 2003 年正式开始在其审查体制下发行游戏。所幸的是，01 年 8 月 16 日开始的回收风波并没有对游戏的销售造成重大的影响，『君望』以年度累计销量四万六千多套强势进入当年的销售榜前十。另外比较有兴趣的是因为回收风波，导致中古市场中的初版『君望』成了收藏者竞相够买的抢手货，二手交易价格一路飙升，从 14800 日元最高飙到 25000 日元，而一套未开封的全新价格居然炒到近三万日元。而由回收风波带来的关注，对于 âge 来说真可说是塞翁失马，焉知非福。但可以肯定的是一颗业界的巨星正冉冉升起。

2003年7月25日『君が望む永遠 DVD specification』
2004年6月25日『君が望む永遠 special fandisk』



就在 âge 因为『君望』而获得历史性成功的时刻，在如潮的好评与 FANS 们的欢呼中，我们还是能够听到不同的声音。2001 年的秋天，就有这么一位持不同意见者发表了一通相当具有典型意义的发言：“『君望』不能称为‘名作’，所谓‘名作’必须是经过五年之后依旧能获得高评价的作品，比如『兰斯』、『同级生 2』、『LEAF 视觉小说三部曲』。虽然 âge 现在的人气高涨，但我想就这个郁系 GAME（指君望）的人气，肯定撑不过三年。”——在 2001 年时，国内某著名老师尚未在某杂志上指点江山写下“妄图预言未来的人往往被历史耻笑！慎之戒之！”这样的警世名言。当然，就算讲了，日本那边的玩家可能也很难知道。所以很遗憾，2CH 上出现了上述优越感十足的“预言”，而反对此番言论的 FANS 的回应也显得很粗暴——“叶键厨闭嘴，请滚出 âge 讨论串！”（咦，为什么会是叶键厨呢？明明只有叶子的东西而已，KEY 真是躺着也中枪啊 OTL）。

2003 年夏天，âge 把他们的“出世之作”加了点儿料（其曰为大规模追加新故事、新 CG、工口度大幅增强！）以 DVD 的形式复刻又卖了一遍，而这一次的审查部门也换成了“媒体伦”。明眼人都知道这种 DVD 复刻就算追加新故事新 CG 其程度亦相当有限，像『银色 - 完全版』那样添加了新脚本后如同打通了任督二脉飞龙在天的作品哪是那么容易出现？况且『君望』初版本身水平已经很高，再次提升的空





间不大。

另外值得注意的是 âge 无耻的炒冷饭嘴脸在这时候开始显露峥嵘，其实回顾 âge 这十年来的历史也就是回顾 âge 不断翻炒自己作品的历史，他们手头每一部游戏至少被复刻一次，而且复刻时间也很短，往往初版发售才一年多复刻 / 加强 / 全年龄版就粉墨登场。实际上 âge 的复刻在『君望』达到了一个顶峰，在 DVD 版推出之前 âge 就已经在 02 和 03 年分别向 DC 和 PS2 移植了『君望』,发售了家用机全年龄版。令人发指的是 DVD 版推出时间距离 PS2 移植版还不足三个月，如此密集的复刻不禁让人担心对于厂商的口碑和产品的销量所造成的伤害。

但是，虽然某老师的言论近年来越来越不靠谱，不过大方向总是对的。所以上面预言『君望』富不过三年的无名氏被历史狠狠扇了一个耳光。就在这样频繁推出复刻的大背景下，『君望』DVD 版还是卖出了两万一千多套，在当年销量榜前二十占据了一席之地。网上预订销量甚至还进入了前十五名。

到 2004 年，âge 遵循着“卖而优则饭(fan)”的市场规律推出了『君望』的 FANDISC。这张 FANDISC 最大的卖点在于对正篇故事第一章的各种假设，“如果拒绝了遥的告白”、“如果那一天没有迟到”、“如果那一天没有发生事故”……总之 âge 很敏锐地抓住了当时君望 FANS 们的心，大卖各种后悔药。为主线三大女主角遥、水月和茜各自准备了第一章的新结局，给当时还在争论遥和水月的路线究竟哪个是 TURE END 的 FANS 开启了全新的视角。最终这张 FANDISC 的年间推定销量达到 35375 套，位居当年第八。âge 也成为新世纪以来继 NEKONEKO SOFT 之后第二家 FANDISC 销量进入销量榜前十的公司。

2008年3月28日『君が望む永遠 ~ Latest Edition ~』

03年04年的复刻与FANDISC，加上在电视上热播的改编动画，『君望』的人气成功贯穿三年。然而按照上面预言君的标准，五年后看评价来确定其是否够资格称得上名作。2008年发售的『君望 LE』无疑是给君望提供了一次挑战“名作标准”的机会，在时隔近七年之后『君望』究竟还能不能获得当年的高评价?

『君望 LE』不同于以往任何一次复刻，它是一次彻头彻尾的重制。硬件方面 âge 将游戏的引擎升级到了最新的 rUGP 版本，画面由过去的4：3进化为现在主流的16：9。并将在『MUVLUV』系列中获得极大成功的“âgeS”（画面动态演出系统）导入进来，以更加生动的形式来重新表现『君望』的故事。但最最打动人心的还是 âge 在内容方面新添加了“第三章”的全新故事，即正篇第二章结尾后的“后日谈”剧情——虽然在『LE』发售前后，根据第三章内容改编的 OVA 也同步面市，但 OVA 只有遥路线的剧情，而游戏却准备了对应三大女主角不同结局的第三章故事。另外，âge 还在游戏特典里准备了一个名叫『悲伤如风（而去）』的类似于前传性质的小故事。以上种种，不能不说『君望 LE』是一次充满了诚意与新意的再创作。在这一次的再出发中，âge 很好地利用了第三章来补完在之前两章中所没有能讲清楚的部分，并在“选择与责任”的主题之外又进一步点明了作品中诸如友情等重要命题，也进一步将角色充实完整。

遥第三章

遥的故事与 OVA 的内容相差无几，但是游戏中加入了不可能在动画中使用的文字陈述，这些描写主要是针对主角鸣海孝之的再定位。脚本通过香月医生之口对孝之进行了心理分析，意图将他从简短僵硬的“ヘタレ”定位中拉出来——

对某一事物的感情，最初之时这份感情会因为各种原因而交织搀杂许多东西，但经历时间的流逝之后，这份感情最终洗脱一切杂质，只留下最本质最纯粹的感情，也就是人对某一事物最真实和单纯的感情。那么孝之对遥最终留下的最真实和最单纯的感情是什么呢？是义务感？罪恶感？如果是的话，那么在那个秋天，在那个凉宫夫妇拒绝孝之再来探望的秋天，孝之也就不会陷于痛苦与混乱之中了。当时的他，是真正从心里不想与遥分开。如果他怀有义务











感或是罪恶感，那么即使嘴上不说也会在瞬间不自觉流露出“终于卸下重担”的表现。但是孝之没有。

不止这些，还有一个更重要的根据。在人的所有感情中哪一种是最强烈的呢？是愤怒。古今中外，因为怨恨、仇恨而带来各种恩怨情仇是数不胜数的。怨恨持续多年的故事也时常听说——但，孝之有过对遥交通事故的肇事者表现出过愤怒和怨恨么？没有。如果到那年的秋天为止，孝之是因为义务和负罪感而来探望遥的话，那么对于这份他本不该背负的义务与“罪”，他必然会将这份遭遇的苦转变为对肇事者的恨。因为当人被强制担负某件事时，总是需要理由的。无论被迫负担的事对于这个人来说是多么的不合理，没有明确的理由，人便不能去理解和承受。对擅长判断利害关系，社会经验丰富的成人来说尚且如此，更不要说当时是半熟年轻人的孝之了。

承担的事情与责任的不合理程度与理由的明确性成正比。同理，如果这个不合理的状况持续下去，那么就同时必须要有持续不断的理由支

持下去。而对于孝之来说，如果他是保持着义务与负罪感来探望遥，那么他势必对交通事故的肇事者保持着强烈的怨恨。没有这份强烈的愤怒与怨恨，那么他将不能坚持来探望遥。而故事中没有人有印象孝之对肇事者抱有强烈的愤怒与仇恨，他对水月也一直没有任何责怪。那么他探望遥时的那份感情也就一目了然了。答案是爱。相对的，在孝之离开的那个秋天后，日复一日照顾着姐姐的茜则曾经在独白说出了“义务”这个词。她独自负担起照顾遥的责任、承担起与沉睡中的遥一起分担孤独的痛苦。这不是一个处于花季的少女所应该和能承受的，而她却绝决地一路走了过来。因为她心中有恨，对水月、对孝之的恨。这份恨让她坚持了过来。而茜在第二章也曾有过自白，她对姐姐无微不至的照顾就是对水月和孝之最大的报复。



茜第三章

茜路线第二章的结尾是非常令人难忘的，当茜鼓起勇气去见被自己“背叛”了的姐姐时，姐姐居然以一句“回家吧”原谅了她，并且接受了她和孝之的关系。在经过那么多痛苦折磨和左右为难后，我个人觉得遥在茜路线里受到的折磨打击是最大的。所以她在故事结尾能有如此宽阔的胸怀和包容力，当年着实令人叹服。

那么这次茜的第三章就讲述了自孝之与遥分手走出病房后到茜上天台见遥这段时间里，遥的一些经历——这是茜第三章里最重要的描写之一，当遥因为孝之的离开而痛哭流涕时，水月却意外地出现在了遥的面前。遥与水月的这一场对手戏，确立了“友情”是 âge 在第三章里故事最频繁和最明显提到的话题。当孝之与茜之间后来在感情上出现各种麻烦时，出面帮助两人的还是茜的好朋友——『MUVLUV』里的女配角之一，榊千鹤。


▲孝之终于正式就职进入社会。

水月第三章

水月第三章总长度大约在四到五小时左右，故事情节比较平，没有太多曲折发展。故事时间紧接着第二章展开——就是孝之在接到了茜的电话，回绝了最后一次探望遥出院的请求。而后与水月一起外出找新住所开始。整个故事大约可以分成三个部分：第一部分是信二去医院和遥的道别、第二部分是水月和父母的面谈及住院检查、最后一部分是孝之拜访速濑家到故事结束。

第一部分以信二去和孝之、水月喝酒开始。信二从孝之处知道了遥不日出院的消息，也再一次领悟了孝之选择水月后想要给水月幸福的坚定决心——孝之表示自己已不可能再去看遥了。同时席间关于孝之和水月准备住到一起，而一起找新住所的谈话让人第一次感受到了一丝生活气息和现实意味，水月与孝之确实准备开始新生活了。之后的某天，信二去医院看望了遥。这段两人的对话可看作是对君望友情主题的一次补强。信二那段关于“彼此暂时分别，认真努力地生活。多年以后再聚首时，那将会是多么的幸福”的对白叫人动容，同时也可以看作遥后来创作『真正的宝物』的最初发端——遥出院的当晚，信二将所有的秘密、感情与思念埋在心底。什么也没说的他约了孝之在酒馆痛饮。当他和孝之碰杯，自顾自说出祝贺之辞，将酒一饮而尽时，又是怀着怎样的感受呢？

第二部分的最大看点在于水月父母的登场，这也是君望的故事发展到现在水月的父母首次登场，也是第一次对水月的家庭进行描写。本段两场戏，第一场是水月在孝之处宿醉回家后和母亲的客厅对话，这段母女间的交流再次透露出浓厚的生活气息与现实感，而母亲真智子的形象个性也通过这次对话交代清楚：沉稳干练而从容不迫，对女儿十分了解和理解——那份理解有不少也出于对女儿的溺爱。这段对话还有一个重要交代就是水月父母对于第二章那如修罗场一般的一个月知之甚少，他们只能看着女儿干着急和担心，而完全不知道事情的发展。随后晚上水月与父亲的谈话就更让人觉得第二章故事的理想状态有如真空了。水月父亲无论是形象上还是个性上都是出乎意料地普通，没有任何夸张描写，给人的感觉就是一个考虑问题全面冷静，同时对儿女非常负责任的大人，一个真正的父亲。所以当水月说起孝之要来家里拜访时，父亲对于女儿日后的打算给予了非常冷静的回应——首先说清楚今天之前的一切情况，至于结婚什么的暂时免谈。水月和孝之对未来美好的憧憬和计划固然是理所当然没有错误，但究竟两人的觉悟程度如何？两人将面临怎么的现实问题？这都是作为一个要独立生活的大人该考虑清楚的。

最后一部分有个戏剧性发展，孝之准备来水月家拜访的当天，水月从家里楼梯上摔了下来被送往医院检查。孝之在接到电话后匆忙赶往医院，在与水月母亲初次交谈中他接受了第二章以来的最大考验——水月可能怀孕了——当然，最后检查结果是没有。之后是孝之在病房里看着因为身心俱疲而睡着的水月的一段独白。这是孝之又一次对自己心意的确认与坚定，这也解开了水月几年来最大的心结。虽然父亲让孝之改天再来拜访，但水月却坚持就在今天把一切都说清楚。当晚，水月在自家客厅将自己沉在心底三年来最大的痛苦与“罪”亲口告诉了自己的父母。这话在此之前，大概是水月

▲水月成为了游泳教练。

永远无法面对关心、深爱、期待自己的父母说出口的——这是需要怎样的勇气和决心啊。而父亲先是“你胡说些什么”的不相信到接受现实无言地离席，再到将母亲也叫去厨房的描写，这大段的留白描写堪称无声胜有声。当父母再次回到水月和孝之面前时，也意味着两人终于走出了多年来的阴影，可以开始实际的向前迈进了……

故事结尾，孝之终于正式就职进入社会；水月则辞去了在会社的工作由父亲熟人介绍去了橘町的体育中心成为了游泳教练。两人搬出了各自原来的住处正式住在一起，而在孝之离开空荡荡的公寓里，我们看见了一个熟悉又陌生的身影——公寓管理员伊隅弥生（『君在』故事主角伊隅四姐妹的老大）。当她将门关上，君望的故事也到此告一段落。

『君望 LE』在初版游戏与动画热潮退去多年之后的 2008 年依旧卖出万套有余，仍能跻身年度销售榜的前四十名。而在玩家中所获得的好评与之前初版和 DVD 版基本持平，说明在经历了时间的流逝、玩家口味的变化和 FANS 的流失（一般理论，一个 EROGAME 玩家由接触到彻底不玩，周期在 5 年左右）后，『君望』的魅力已经凝固在了历史与玩家们的记忆中成为了真正的名作。由『君望』而获得的巨大成功，不仅让 âge 成为了业界里最不可忽视的力量之一，也让 âge 完全扭转了过去在业界里的刻板印象。同时更值得赞叹的是，除了靠自身的产品赚了个盆满钵满以外，âge 还捧出了像栗林**みな実**姐姐这样的高人气声优＋歌手，其在商业宣传活动上的革命不仅开业界先河，也成为了日后公司的一项新业务。

2001 年开始，这颗业界的新星散发这巨大的光与热升起。当『君望』成为历史之时，新的传说却又在酝酿之中。





『マブラヴ』大系（MUVLUV SERIES）

マブラヴ	
初版 2003 年 2 月 28 日	
DVD 版 2004 年 4 月 30 日	
全年龄版 2006 年 9 月 22 日	
企划原案	吉田博彦
角色设定	Bou
原画	Bou、八云剑豪
脚本	反重力生命マー、まふまふ仔犬ちゃん
音乐	渡来亚人
CAST	田口宏子、奥岛和美、水橋かおり、保志总一郎、北都南、栗林みな実、子安武人、永岛由子、仓田雅世、若本规夫、野中真澄、井上美纪、本井英美等。

不是新作的新作

当 2000 年的『化石之歌』发售以后，âge 就陷入了前途迷茫的困境之中。一方面是日益被固定的风格与形象，一方面是离“三年闯不出大名堂，就退出业界洗手不干”的时限越来越近。这时两个风格截然不同的企划案『君望』与『MUVLUV』同时诞生，其目的就在于探索公司未来的发展方向，究竟是走过去一直以来的重度黑暗路线，还是走能叫更多人看懂的大众路线？吉田希望通过这两部三年目的新作来做不同的尝试，而且这两作的企划规模都不算小，因为反正“搞不好就没有下次了”。

结果“简单易懂”的『君望』将 âge 的业绩带到了前所未有的高度，与其同时企划并也在差不多时候开始制作的『MUVLUV』自然也水涨船高，受到了媒体的一致关注与玩家的热烈期待。但高涨的期待带来的是公众对于『MUVLUV』的认知偏差，这对 âge 来说是个大麻烦——因为与『君望』同期企划并开始制作，实际上『MUVLUV』所使用的系统引擎与前者并没有什么区别，有区别的只有发售时间的前后。按照原计划是准备在『君望』发售的三到四个月后发售『MUVLUV』，但当时外界普遍误解这是 âge 继『君望』之后的新作，加上『君望』的成功，公众对于『MUVLUV』空前期待。考虑以相同的素质来推出『MUVLUV』大概已经行不通了，吉田决定放弃现有的进度将完成的故事重新导入到刚开发的新版本 rUGP 中，以本来计划在下一部作品才使用的 âgeS 系统来演绎『MUVLUV』的故事。

这实在不是一个轻松的决定，由于中途变更游戏引擎和引入 âgeS 演出系统，使得过去所有的脚本数据全部作废，图像数据文件的导入方法也与之前完全不同，尤其是在演出方面更是需要推倒重来，工作量滚雪球式的增大。“没办法，因为被认作是‘新作’所以必须较『君望』提高品质。”吉田再次回忆起这段经历只能苦笑。从此开始，为了提高品质而精工细作不惜跳票延期也成了 âge 的风格。不过令人欣慰的是这样的辛苦终有回报，『MUVLUV』最终以六万八千多套的销量让 âge 夺得了 2003 年的销量冠军，同时也成为当年最受欢迎的游戏之一。

两个世界，交织的命运

『MUVLUV』的故事分为两个部分，第一部分称为“EXTRA 篇”。这是一个和平的世界，与 âge 之前的作品『君在』和『君望』采用同一个世界观。实际上这篇故事发生的时间正是『君望』第二章结束的几个月之后，主要舞台也正是遥和水月的母校白陵大学附属柊学园，而茜更是会作为配角登场。主人公白银武是一个典型的日本 ACG 中的平凡高中生，他有一个住在隔壁每天都会叫他起床的青梅竹马；有一个很天然呆的死党可以在放学后一起去对战“电脑战记”；围绕在他身边的还有可爱的猫娘、无口美女和傲娇的委员长。然后当他某天早晨醒来时，发现身边凭空就多出一位神秘的美女，而他那个总爱多管闲事的青梅竹马已经走到了他房间的门外，命运的齿轮开始运转……总之，EXTRA 篇的故事贯彻了吉田从最初就确立的主导思想，就是制作完全不像 âge 至今风格的游戏，即反 âge 作品。而这个理念具体体现在这里就是『MUVLUV』的游戏类型——超王道学园 ADV。

EXTRA 或者叫表世界的故事就是一个华丽的 OTAKU 嘉年华般的作品：青梅竹马纯夏对武的态度是如此的经典，她既不能诚实面对自己的感情，也绝对不允许武对其他女人出手；空降到武身边的神秘美女冥夜，家里是规模大到夸张的财团同时还是过去的华族，本人文武两道但缺乏基本的常识，总是用匪夷所思的手段来追求武。而围绕在武身边的其他女孩也是各显神通，各卖各萌。荒诞与恶搞的剧情占据了大部分时间让人有在看『福星小子』的错觉。同时有充满了数不清的 NETA：内阁总理大臣小湖纯二郎、长相酷似高桥凉介的司机（CV 是子安武人）、COS 蝙蝠女莫妮卡的女教师、“同样的招术第二次对 X 斗士就无效了！”……青春就在天马行空的胡闹中肆意挥洒，直到故事

不純異性交遊許可証

御剣冥夜　殿

本許可証の発行をもって、以後いかなる場合においても
規約にて指定された人物との一切の交遊を許可する。

白銀　影行

小湖　純二郎

▲游戏中的恶搞。


▲经典的桥段：清晨醒来身边睡着美女。


▲同样的招数第二次对 X 斗士就无效了！


▲向『METAL GEAR』里的 SNAKE 致敬



▲MUVLUV 多彩的画面表现。

临近结尾知道了真相的武必须在纯夏和冥夜之中做出选择，类似于『君望』的两难选择再次出现在主人公面前，但白银武不是鸣海孝之，所以他无论做出什么选择都是保持着足够的觉悟，并且相当燃也相当帅气地去与自己所爱的女孩迎来每天有时两次有时三次的 GOOD END。

在完成了 EXTRA 篇的纯夏路线与冥夜路线后（两大女主角）UNLIMITED 篇或者叫里世界出现，这是一个饱受战争催促而满目疮痍的世界。在进入故事前我们还是先看看这个与表世界平行的里世界的年表吧——

公元 1958 年

美国发射的人造探测卫星“海盗 1 号”成功达到火星，并发回具有纪念意义的第一张照片，照片右侧的生物随即引发轰动。但在发回这张图片后，卫星便与登陆船失去通信，因而引起了科学界围绕这张图片真伪的大争论。也因此，原定的搭载在登陆艇上的美苏生物探测计划也就此流产。虽然曾引起了登陆船是否被火星人击毁的大骚动，但实际只是单纯的技术故障而已。同时由卫星传回的数据分析显示，这种生物活动于整个火星表面。在对此种生物是否是起源于火星进行考察后，得出的结论是，火星是没有生命的，正确的说法是照片上的生物有很大可能性并非火星的本土生命。

公元 1967 年

国际联合月面基地“柏拉图 1 号”的地质勘探队，在月球发现并确认了同样的此种生物后，便失去了联络。史称“Sacrobosco 事件”。这是人类历史上第一次与地球以外生命进行接触。也拉开了人类历史上第一次与地球外生命战争的序幕。后来该种外星生命被命名为“BETA”（Beings of the Extra Terrestrial origin which is Adversary of human race，与人类敌对之地球外起源生命）。

公元 1970 年

月球上的人类在与 BETA 的战争中节节败退。

公元 1973 年

BETA 大规模降临地球。在某城市的近郊，以及次年（1974 年）加拿大萨斯卡切温省的阿萨卡斯巴，降下了 BETA 的庞大部队。同时联合国宇宙军部队不得不放弃了月面基地“柏拉图 1 号”，从月球撤回。“月球是地狱”——这是生还的月球军司令官的名言。

公元 1973 年

在外星生物最初降落的城市，人类军队一度依靠空中力量对 BETA 实施了毁灭性打击，但 BETA 迅速进化出对空的激光种类型，人类的空中作战单位与远程武器就此失效。之后不断败退的人类只能展开了依靠核武器的焦土作战。

公元 1974 年

在北美方面，接受了欧亚方面教训的美军在 BETA 降落后不久便集中使用核武器进行攻击。虽然阻止了 BETA 对北美的侵略，但结果导却致加拿大一半的土地成为无人区。

公元 1998 年

占领了欧亚大陆绝大多数地区的 BETA 开始向东进军，终于登陆日本。以北九州为先头阵地侵袭日本，在不到一周的时间里迅速侵占九州，四国和中国地区。3600 万人死亡，占当时日本人口的 30%。全世界则有 60% 以上的人口消失。

公元 2001 年

地球上只有 10 亿人苟延残喘。





▲ 1958 年的火星照片，右边就是 BETA。

白银武不知为何原因穿越到了这个严酷的世界，当他走出家门发现曾经熟悉的街道与城市化作一片焦土。一切都已物是人非，曾经的学校现在变成了军事基地，学校的老师变成了司令和教官，而昔日的伙伴也都扛起了钢枪。对习惯于和平世界和平静生活的武来说，这个全人类都在为了明天而苦战的世界是如此陌生和不可理喻。那些和自己同龄在自己的世界一起嬉笑哄闹的朋友，如今都是怀着坚强的信念与非同一般的觉悟而活着。在命运与历史的洪流中想要找到回家的路，只有先去适应这股洪流。武在接受了现实的无奈之后，也半强迫地加入了军队，在严酷而又如火的军旅生活的磨练中，武逐渐成长为一个出色的战士。

向着原点致敬与铺开的大摊子

直到 UNLIMITED 篇出现在眼前，所有人才发觉自己又被 âge 的宣传策略给摆了一道：原来这才是所谓超王道学园 ADV 的本来面目。

如同超级系机器人动画里才会出现的外星怪物，而人类对抗的手段只有一种名为“战术机”的人型机器装甲。曾经幼稚天真的少年在现实与军旅生活中磨练成为独当一面的男子汉——其实这是吉田博彦在向自己成为 OTAKU 的原点作品 SF 小说『宇宙战士』致敬。也许并不是所有人都知道和了解这部科幻名著，但若是说起由这本小说改编的电影『星河战队』可能大部分人就都清楚了。事实上这部作品还对日本真实系机器人动画影响深远，如 GUNDAM 中的机动战士（MOBLIE SUIT）即来源于该本小说中机动步兵（Mobile Infantry）所使用的动力服（powered suit）。不仅是 UNLIMITED 篇的故事脉络，就连基础的世界观设定『MUVLUV』都与『宇宙战士』有异曲同工之妙。

但前者又不是单纯的对后者的模仿，吉田在故事里留下了大量的疑点——反复提到的 ALTERNATIVE 计划是什么？里世界里出现了所有在表世界的人物，但唯独纯夏不见了，她又在哪里？地下神秘仓库里的那个人体大脑和脊椎是谁？而且 UNLIMITED 篇的故事只是讲述了整个人类抗争外星入侵的庞大战争中的一小块——越往后玩家就会发现疑点越多，整个 MUVLUV 故事的摊子也越铺越大，随之清晰起来的是吉田博彦的野心，他究竟想要完成一部什么样的作品啊。当 âge 凭借『MUVLUV』登顶 2003 年的业界的时候，所有人对『MUVLUV』续作的期待也达到了一个顶点，然而这一等，就是三年。



MUVLUV ALTERNATIVE

マブラヴ オルタネイティヴ	
初版 2006 年 2 月 24 日	
全年龄版 2006 年 9 月 22 日	
原画	Bou、プロパガンダ通・シン
机械设定	吉田博彦、Ni θ
脚本	反重力生命マー、まふまふ仔犬ちゃん、鬼畜人タムー
音乐	渡来亚人、河野陽吾、須藤賢一、影山ヒロノブ
CAST	田口宏子、奥岛和美、水橋かおり、保志总一郎、北都南、栗林みな実、子安武人、永岛由子、仓田雅世、若本规夫、野中真澄、井上美纪、本井英美、伊藤 静、浅川 悠、后藤邑子、石桥朋子、谷山纪章等。



延期再延期

当『MUVLUV』的故事接近尾声时，无论是人类还是主角武的命运都模糊不清，而剧情中留下的大串疑点也在异常响亮地告诉所有玩家——这是个史无前例的大坑！

没错，这就是个坑。吉田和âge在『MUVLUV』发售当日正式对外宣布了『MUVLUV ALTERNATIVE』的存在，这也意味着MUVLUV系列将分割发售。将未完成的产品一分为二，把做好的一部分拿出来卖钱。这样的做法必然导致消费者的不满与愤怒，âge的处境也是可想而知。但这也是作为制作总指挥吉田的无奈之举，“最大的原因还是自己的能力不足”，当时的âge以五六个人的制作规模挑战整个MUVLUV系列的开发现在看来实在是天真过头，“因为不被看好的『君望』意外大卖，让我的心气陡然提高。”吉田回忆道，当时的吉田完全混淆了“能做”与“想做”这两个概念，只想着“绝对不能推出中途半端的东西”，超过自身条件的对游戏品质的追求，导致了『MUVLUV』的制作走入困境。发售日一延再延，『君望』的收益全部被『MUVLUV』鲸吞，最可怕的是整个形势已经如一匹脱了缰的野马向悬崖狂奔。

与让整个游戏胎死腹中公司倒闭相比，吉田选择了分割发售MUVLUV系列的缓兵之计。事发之后吉田几乎谢绝了所有的媒体采访，一

边默默承受外界的责难一面继续着开发。“无论出来说什么终归都是在找理由为自己开脱，我想还是把所有的回答都放在游戏之中吧。”虽然『MUVLUV』大卖，但分割发售无疑将『ALTER』预期水准又往上提了一个档次。在做出以『MUVLUV』的收支不可能完成『ALTER』的判断后，吉田将自己的房子抵押以“亿”为单位向银行贷款……在经历了长达三年的漫长制作，其间跳票六次的波折之后，追求品质到让自己时常处于危机边缘的 âge 终于发售了『ALTER』这部绝对史无前例的巨作。

另一个世界的命运

在『MUVLUV』全篇的结尾，人类发动了 ALTERNATIVE － 5 计划。其内容是从全人类中选出 10 万人乘坐宇宙飞船移民至其他星球以保留人类文明的火种，同时留在地球上的人类使用 G 弹(作品中设定的终极武器，负作用很大) 对 BETA 展开决战。武作为留下来的战士驾驶着战术机投入到了这场大决战中，在一次战斗中武险遭不测就在千钧一发之时，武再次穿越到了另一个平行世界，也就是『ALTER』的世界（怎么这么“起点向”）。

『ALTER』的世界与 UNLIMITED 篇的世界基本一致，带着在前一个世界中积累到的经验值和记忆，武发现他获得了一次重头再来的机会，他来到的时点正好与 UNLIMITED 开篇同时。怀着一定要阻止 ALTERNATIVE － 5 计划实施，拯救地球和自己所爱的人决心，武在 ALTER 的世界开始了新的征程——在『ALTER』的故事里在前篇故事中交代不慎清楚的 ALTERNATIVE 计划浮出水面，成为整个剧情的核心主干。所谓 ALTERNATIVE 计划就是自 BETA 战争以来，以与 BETA 进行交流为目的的机会。整个计划已历经三个阶段——

1966 年，迫于情报工作与期望和平交涉等各方面的需要，ALTERNAIVE—1 计划开始实施。计划召集了从动物学家、语言学家到数学家以及各国情报部门的密码解读机构投入研究，以期能够了解 BETA 的语言和与其交流接触的方法。当时认为 BETA 来自太阳系以外的可能性很高，因此其至少应该掌握有星际航行技术，并由此推断其至少应该具备基本的智力和知性，与其进行接触沟通是当时人类的必然反应。但因为在试图了解分析 BETA 语言时，BETA 的语言是否存在本身就一直是个迷，计划以在技术理论上的触礁而告失败并最终破弃。

1968 年 ALTERNAIVE-2 计划开始，主要内容是通过对 BETA 的生态进行研究和分析来达到与 BETA 直接接触沟通的目的，手段则是直接捕获 BETA 来进行上述研究。为了对其生态学特征有全面的了解，人类对捕获的 BETA 生命体进行了能够想到的一切方法的分析与试验——目的在于了解其在特定环境下生存所具备的相应生存特征。可是，在 BETA 的身上这样的常识却完全行不通，BETA 能够在诸如火星和月球这样生存环境恶劣的境况中生存活动，具有极强的适应能力。在确认的数种 BETA 中，未能发现任何可以归类的种属特征，同时至今仍无法确认其个体是否拥有消化器官和生殖器官。被如此近乎荒唐的生物攻击侵略，拥有高度文明的人类社会认知这一事实后感到不寒而栗。以天文数字的预算、捕获 BETA 标本而付出的巨大牺牲所换来的唯一成果仅是确认了 BETA 为碳素生命体而已。



▲ ALTERNAIVA1。

▲ ALTERNAIVA2。



▲ ALTERNAIVA3。

▲ BETA 的据点 HAIB。



▲第三计划的最大成果，社霞。



▲ ALTERNAIVA4 的核心 00UNIT——纯夏。



1973年，随着BETA对地球展开始降下作战ALTERNAIVE-3计划也随之实行。该计划的前提为——BETA社会体系的形成及对人类展开的有组织的行动，其必然是存在着相关的思维和意识的，计划的目标是读取BETA的思想。为实现此目标，基于苏联科学研究所的人工ESP（超感官知觉）发现体试验展开了进一步的研究。因为此项试验之前作为苏联秘密国家计划已进行了相当长的时间，经过数代配对优化已经出现了具有极高心灵感应能力的个体群。将此个体群选出后，进行大规模的人工授精和遗传基因强化的操作来大批量生产为读取BETA思想而制造出的具有高心灵感应的人造人——至此，在危机迫近之际人类已经彻底放弃了伦理和道德。但心灵感应和读取必须在一定距离之类才能奏效，由此人类展开了大规模地将ESP发现体投入BETA据点“Haib”的作战，以期读取BETA的思想，并同时通过心灵感应向BETA发送“和平”的讯息。在付出了“ESP发现体生还率6%”的惨重代价后，人类唯一获得成果是BETA并不具有所谓“和平”概念，更没有将人类识别生命体。当ESP发现体向BETA传达“和平”讯息时，BETA毫无反应。『ALTER』里的关键角色社霞是整个试验中的第6代，也是最接近完成的一代试验群体的最优秀个体，但在其投入ALTERNAIVE-3作战计划之前计划就已宣告失败，并进入第四阶段。可以说，社霞是ALTERNAIVE-3计划留下的唯一有价值成果。

至此ALTERNAIVE计划开始出现分歧，第四计划与第五计划同时出炉，后者内容如上所述，其是前者的备案，一旦第四计划失败第五计划立刻实行。第四计划继承了上个计划的全部成果后立即展开，目的是培养出针对BETA的谍报人员，其最终形态是通过搭载了量子电脑的“OO-UNIT”来获取BETA的情报以求在战争中获得主动。而这个计划的核心就是在UNLIMITED篇里去向不明的纯夏，实际上她被BETA捉走作为研究对象剥除了肉体后只剩下了大脑和脊髓。当人类军队反攻占领了位于横滨的BETA据点后，纯夏获救并成为了“00-UNIT”，并且驾驶巨型战舰武器参与了人类对BETA据点的夺还作战取得重大成果，使第四计划在与第五计划的对抗中取得了主动。

第四、第五两个计划的并行与相斥实际上表现出人类社会在对BETA的战争中并非铁板

一块。虽然因为突如其来的强大敌人全人类站到了一起携手反抗，但彼此间长久以来在价值观与意识形态上的不同，相互的摩擦、不理解甚至是对抗不可避免地存在着。这也是 ALTER 世界的一大特点所在，即人类世界价值观的多样性、政治形势的复杂，乃至一些阴暗和丑恶面并没有因为巨大的危机而消失，实际上积极推进第五计划希望用 G 弹打击全球所有 BETA 据点的美国怀有明显的野心。

爱与勇气的童话

然而，是否因为人类总有着这些和那些的“罪”而就无法获救，甚至是不值得拯救的呢？『ALTER』用白银武的成长与见闻回答了这两个疑问。

ALTER 的故事以武的视角为主线可以分成两部分，第一部分由故事开始到“12・5”事件落幕，这部分的大量篇幅实际上是和『MUVLUV』的里世界篇是重复的，故事发展脉络几乎一致。但决定性的不同是武已经初步成长，经过了 UNLIMITED 篇的磨练他无论在肉体还是精神上都接近一名合格的战士，不管是在平时训练还是荒岛野战生存测试中，武都不再是过去大家的拖油瓶，而成为了一马当先的核心，并且获得了大家的信赖。

同时本部分尾声的“12・5”事件是故事的一个重点，也是作者吉田首次较明显地来表达他的思想。在此前，我们先来了解下吉田确定 MUVLUV 内涵思想的来源：多年以前，在一次新年参拜某神社时吉田偶尔读到一本收集了战争中死去士兵的书信语录集，原本只是排队等待时的消遣，结果却被书中士兵们朴素又真切的话语所深深感动。由此他不禁扪心自问“现在的人、现在的日本人是不是在不知不觉中失去了什么重要的东西呢？”这其实是现实中日本面临的一个主要问题，即国家与民族的凝聚



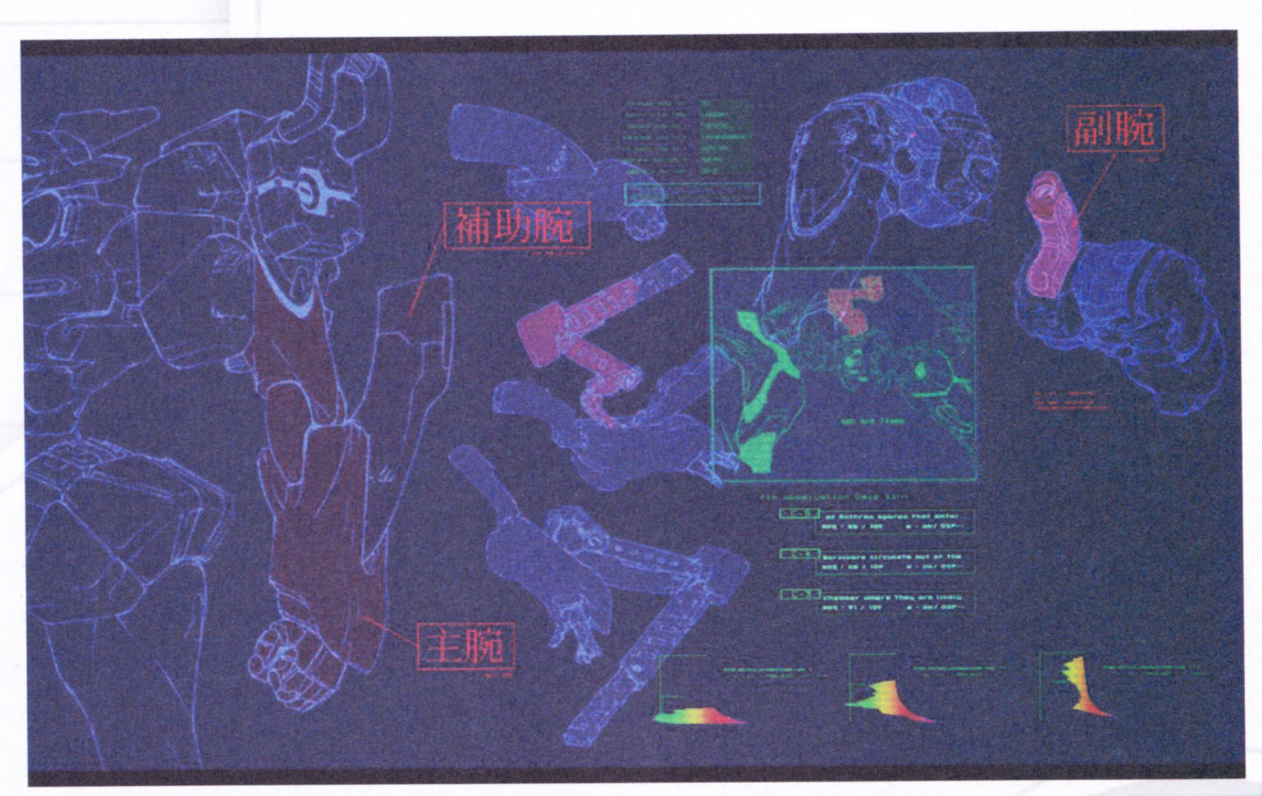




力逐渐丧失。战后的现代化不只是给日本带来了科学、经济的高速发展、西方式民主政治，也带来了和日本传统社会情况不同的西方思潮。这些思潮蔓延的结果之一就是侵蚀传统的社会形态，使整个社会有成为一盘散沙之势。习惯了和平与舒适的生活，日本人传统的值得保留珍视的价值观正在丧失，这就是作为一个日本人的吉田的感受。

于是在 ALTER 里，吉田给出了一个他的理想状态：在这个世界里，日本已经完全建立了具有凝聚国家与民族的核心。最高权力者受到民众的尊崇，相应的前者也承认国家乃是生活在这片土地上的人们的灵魂和心，当民众和国家有危险时最高权力者必须站到最前线去战斗，和民众与国家同生死。这大概就是 ALTER 所描述的最高权力者和国家民众的理想关系。通过“12・5”事件，ALTER 在宏观观念上将民众、国家、最高权力者视为一体（这和西方思想有别的）。微观上则体现在美军外籍女战士的故事中，因为 BETA 的入侵而失去家园的人们是以何种姿态何种觉悟去面对一切的，他们所做的一切只为保护所爱之人，夺回家园。国与家在“12•5”事件中，乃至在『ALTER』里都是吉田力图表达的一个重心，在后来的采访中他也表示，重新唤起人们的民族意识与归属感是其目标之一。

此后展开的后半部分故事由神宫寺教官的牺牲开始到全篇故事结束，从结构上看就是一个事件加三次战役。这是整个 ALTER 篇的戏肉所在，精华所在。âge 三年来的热情、努力与才华都燃烧在这一段里了。原本在前半段剧情中顺风顺水如鱼得水的武遭遇了故事中最大的挫折与考验，之前表现优异的他却在首次与 BETA 的战斗中狼狈不堪。然而更大的打击却接踵而来，神宫寺教官在安慰武时被 BETA 偷袭惨遭不幸——那张血腥重口的 CG 一度在玩家中引起了轩然大波，但实际上这一段落从初稿开始就已被确定，不仅是文字还包括了画面的冲击，制作者的目的就在于让以武的视角代入故事的玩家去深刻体会和理解在 ALTER 的残酷世界里，痛下守护自己重要之物的决心与觉



▲复杂硬派的设定。

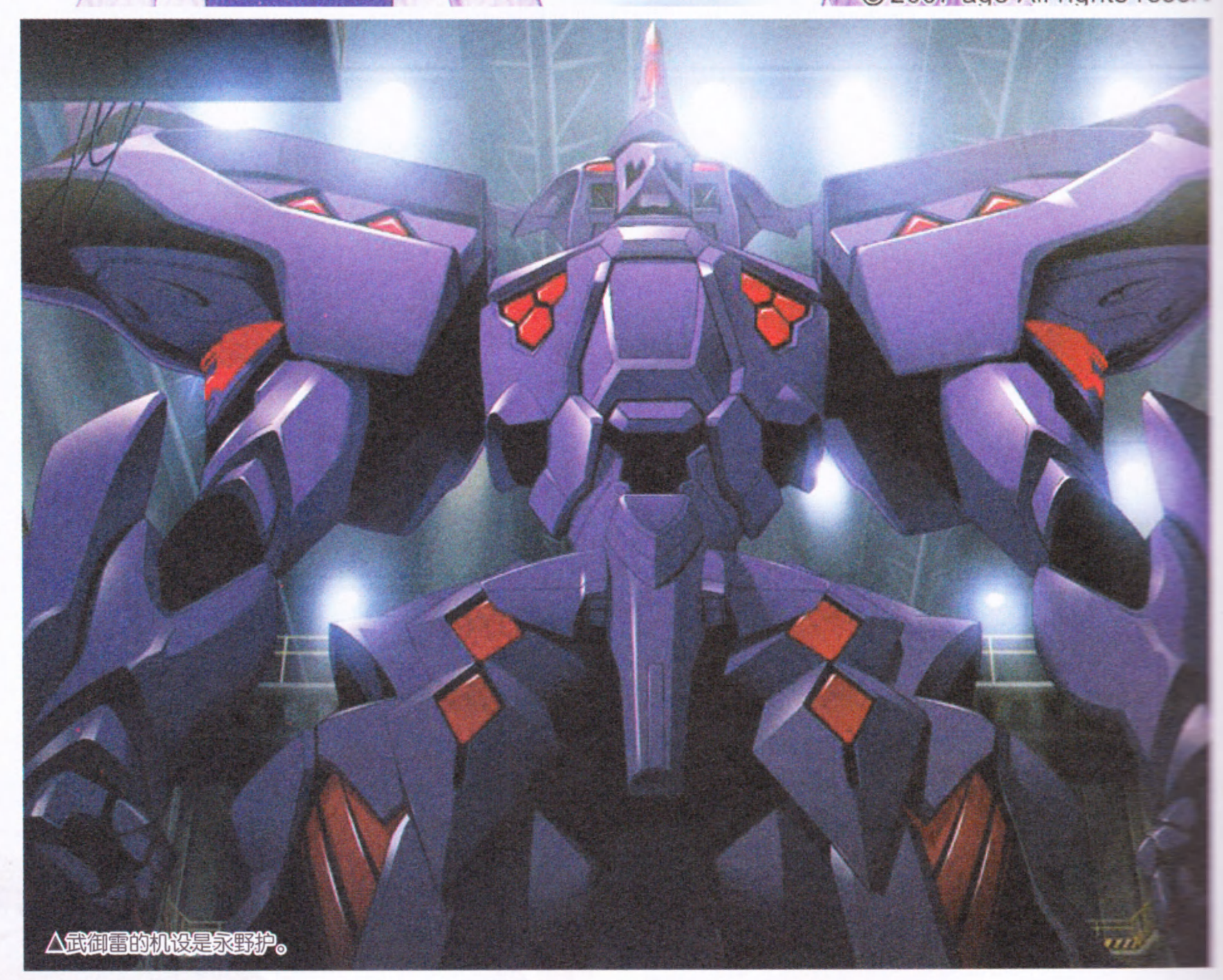

▲神宫寺教官牺牲前。



▲冥夜的绝叫也是 ALTER 最初的海报主题词。

悟是有何等沉重的份量。同时作者亦是要表现战争中死亡的真实悲惨一面，以及向玩家抛出一个问题——当因为自己的责任而导致自己的恩人惨死，面对不可挽回的结局，人究竟该如何去承担责任？武在面对这惨痛到疯狂的现实时终于落荒而逃，之前的决心与觉悟荡然无存，他丢盔弃甲屁滚尿流。然而逃跑再逃跑的武却发现逐渐无路可逃，覆水难收但尚还能挽救的则必须拼尽全力，不让过去的一切再发生，就是生者对故者的赎罪！当武重新归来，他已是一名真正能够独当一面的战士，ALTER 的故事也进入了热血沸腾的高潮。

高潮部分的三大战役各有特点，夺还佐渡岛的"甲 21 号作战"是攻；横滨基地防卫战是守；而攻击 BETA 主基地的"樱花作战"则是故事最终的大决战。同时在情节上是跌宕起伏一气呵成。作为检验 ALTERNAIVE-4 成果的佐渡岛作战，成为第四计划核心"00-UNIT"的纯夏驾驶巨大的战舰出战（其实战舰只是保护纯夏的"盔甲"，目的是让她能更接近 BETA 获得情报），取得巨大战果。但就在人类庆祝胜利的时候，佐渡岛据点残余的 BETA 突然向主角所在的横滨基地发动了奇袭，在以无比惨痛的代价勉强保住基地后。人类发现 BETA 早已将自己的战略战术情报通通窃取，这意味着 BETA 将会比过去更加难以对付。被逼上绝路的人类发动了"樱花作战"，直捣位于欧亚大陆深处的


▲武御雷的机设是永野护。



BETA 母巢。

在描写大规模战争场面上，âge 用他们的王牌引擎系统“âgeS”创造了 EROGAME 史上空前逼真精细的表达效果。例如在制作佐渡岛作战时，STAFF 先用纸模型模拟了一遍整个战斗过程以让所有成员都获得共同的感性认识而后再开始制作。在游戏中制作者为了方便玩家对战役有更清楚的认识，还加入了大量的地图。不过最吸引人的还是大规模的战术机部队与 BETA 的短兵相接场面，种类繁多系谱庞杂的战术机是 MUVLUV 系列的一大魅力点，其充满现代工业美感的机设让很多人异常痴迷。而为了体现战术机作战的特点吉田在演出方面提出的要求就是“做出谁也没看过的高机动性战斗”，“âgeS”的摄影机概念让 ALTER 的战斗场面高度电影化，充满了魄力的战斗场面处处可见，其所创造的画面演出高峰至今难有出其右者。

除了震撼的画面演出，âge 在剧情和人物刻画上也留给人难以磨灭的印象。以吉田在整个故事最为着力描写的女主角之一御剑冥夜为例，这个角色的灵感来源于名作『凡尔赛的玫瑰』的主角奥斯卡尔。按照符号来划分，冥夜是属于“武士娘”类别，不过一般美少女游戏里的“武士娘”最多就是佩着武士刀，用武士口调说话的古风少女，但冥夜却是表里如一、名符其实的“武士娘”！故事中冥夜完全接受自身的宿命，她没有被所背负的责任、血统、荣誉等压垮，反而在无数变故和战斗中洗净铅华，越发高洁与完美——纵然出生时代和出生地位不能由自己决定，但生活的方式可以由自己选择。选择接受自己的“天”与“命”，对自己无力改变的外部环境不怨不尤，对自己能够改变的自身尽其最大努力——到最后，她的离去也是那样的完美。纵使身体被侵蚀，陷入万覆不劫的痛苦，但最后那代表人类的怒吼和对武的告白，依旧展示着她那颗如雪峰上莲花般的心！至此冥夜已经成为了 ALTER 作品精神的至高代表。也正是因为有无数如冥夜般的战士，人类才永远不会被击败。

现代娱乐本质上都是肯定个人英雄主义，日本 ACG 亦是如此。现存的一些燃 GAME 尤其宣扬个人英雄主义，而客观上 MUVLUV 系列则存在有否定这些的倾向，和这些燃 GAME 本质上的不同，说到底 âge 还是更加重视和意在唤起日益单薄的民族归属感。

『MUVLUV』的故事从某种意义上是一个名为吉田的 OTAKU 讲给另一群 OTAKU 的故事（你也可以理解为是吉田的自 HIGH），各种类型的 OTAKU 都可以从 MUVLUV 系列中各取所需。萌角色的这里有各色美少女；喜欢设定的这里有庞大的世界观和复杂的年表；精美而有成体系的机设肯定是机械狂们的最爱；甚至连臭军迷也可以在这里撸一撸管子找点优越感。

同时『MUVLUV』又是一个十几年不停追逐梦想的家伙终于圆梦的时刻，他写脚本向自己喜爱的 SF 小说致敬；他请永野护来做机设；他让 JAM Project 来演唱主题歌；他用热血和实干把自己的理想一点点拼凑起来，组成了这个独一无二的巨无霸。然后最叫兴奋的是这个大家伙还在不断成长！自 07 年以来，以 ALTER 世界展开的小说『TOTAL ECLIPSE』开始连载，至今发行四本单行本，游戏也在制作中。爱与勇气的童话，远还没有完结！▲

近期同人活动一览

DOUJIN EVENT REVIEW

文、现场照片提供／多笨

Comiday5 成都同人祭场报 Keep On Dreaming

图＼绫波丽

Comiday，史上第一个可以让人一面沐浴着亲父威光，一面接受着思想先进性教育的活动。今年的3月6、7号，金灿灿的X花放光芒，无数科迷们（雾）在驰名中外的天腐广场前斗志昂扬地开始了属于他们的战争。



白色相簿痛自行车。



蕾米。

红白。



黑白单照。



超等身185cm炮姐。



电磁炮痛车。

幻想乡的白色情人节 来自国人的例大祭 7 现场速报

文、现场照片提供 / 萌少女领域



2010 年 3 月 14 日白色情人节的这一天，正是东方 Project 一年一度最大场的博丽神社例大祭 7。这次例大祭的社团数比起去年又再度增加了三成，从原本只有东馆 456 区的基础上又增加了东馆 3 区。原本只有两百摊的小活动成长到今天这样惊人的规模，东方二创的膨胀率还能往上涨多少实在难以预测。

萌少女领域本家也不免俗地参加了这一场东方盛会，这次挑战了比去年更多的本数。本次的参展物是以东方人物结合世界名作爱丽丝梦游仙境为主题的童话绘本，有别于过去的黑暗风格开始走向了欢乐电波系 (?)。强力作者阵包括本家台柱之一的箱入猫姬担当绘本内容的主执笔，以及本回初次参加萌领 Project、担当封面的谜肘。

早上七点不到就已经杀去了会场，进入会场后发现不少同是祖国来的社团，不只是 COMIKET 连例大祭也越来越国际化了呢。还没开场前就先去绕了一下，想要看看有没有值得一买的刊物。七色的爱丽丝开场前就已经排了好长所以直接放弃，倒是买了一本少女幻葬的上下合集。再来是跑去了 Sayori 与 IDEOLO 的摊位串门，互相勉励一下。

开场的拍手后人流不断涌入，不过总感觉人数似乎没有上一届的多，一度有一种寒冷到再把外套拿起来穿的冲动。虽然前来购买的人流未曾断过，不过比起上一场的热度确实是有递减的感觉。因为感受不到会场有满的感觉，早上看起来有一些空，或许都是先去排神主家的摊位了吧？神主家本次是发行文花帖的新作，这次的队列据报排上了两千人以上。ZUN 的本家发出了无限的神光将吾等小民晒到了西方极乐呀 ~ (很神很威的意味

早上会场的爆冷使得这次带的超量刊物，很勉强地在快三点的时候才全部完售，例大祭七真堪称是一场苦战。不过以结果论还是很值得高兴的。在跟朋友讨论后，结论是创作东方的社团快速的增长，而读者数没有增长的情况下，购买意愿门槛将越来越高，也意味着本家必须在品质与内容须要更加的精进，才不至于在这股东方的洪流中消逝呢……

本次的博丽神社第七回例大祭报告结束，咱们明年第八回再战！





在天不时地不利人不和中产生爱的奇迹

文 / 来自【OTAKU 联合会】即 COF (Otaku.asia) 论坛，BY KAISER(Awangsnow)



2010 年 1 月 10 日，于上海市虹口区沙径路 10 号 (1933 老场坊 4 楼)，举办了此届的 GS00 高达 ONLY 同人展。考研、期末、加班，不可否认今天对于同人展而言绝对是天不时地不利人不和的日子，本以为在这种情况下的展会相对会比较冷清，但是事实却完全出乎我的意料。 爱这种东西是绝对能超出所以预料之外的存在，正所谓计划赶不上变化，无论是从布展的时间节点还是从今天的展会场面来看，这都是爱所创造的奇迹。



仙剑超豪华同人画集

ART BOOK

醉梦仙霖

■属性：仙剑奇侠传同人 全彩插图＋漫画本／正常向？全CP 全年龄
■语言：繁体
■价格：75RMB
■尺寸：24 开↑
■重量：600g ↑
■页数：100 页↑（封面 /300G 铜板亚膜烫银、环衬 /230G 艺术纸、扉页 /210G 硫酸纸、内页 /200G 铜板亮膜）

官网：http://zmxl.blogbus.com/

STAFF

出品：Pal fans club——见过大爷组
策划：江小羽
主催：睡衣兔子
画手：wxh、柒月、森风雪、水月飞、H.R.Fleur、sora、怒斩黄龙、晓塘雀、小 so、逍遥神剑、伊吹五月、睡衣兔子、悠羽、Saya、兔崽爷、梦鵺
音乐：董贞 / 千年破晓
文案：颜玄冰
GUEST：姚仙 / 小影 / 五子
画集赠品：书签 or 海报 or 主题音乐 CD（注：随机三选一）
预定特典：抱枕或特制情侣挂件一对、海报或 PFC 一周年纪念书签一套 10 张、PFC 二周年纪念明信片一套 3 张
画集周边：购物袋、月历明信片、竹质情侣挂件
首发时间：2010 年 2 月 14 日
发售方式：淘宝通贩＋场贩（南宁、香港、广州、成都、上海、北京、南京）
预计参展：北京 2010・临界 3 同人交流会 / 上海 ComiCup6 / 广州 ADSL05 / 武汉 COMICAI2 / 广州 2010YACA 夏 / 成都 ComiDay6 / 北京第二届创想动漫同人展 /

作品介绍

2010 年是仙剑出世的十五周年，是个值得纪念的日子，也是仙剑超豪华同人画集《醉梦仙霖》出世的一年。这次参与画集的大家都有认真画画，无论是画本身还是装帧设计与最后的制作都有很用心的花心思与时间，大家都为了本子能更好做了很多努力。

关于印刷

这次画集采用了大量只有官方画集才会考虑的元素，不仅封面使用 300 克铜版纸加覆亚膜烫银工艺，扉页的硫酸纸和环衬 230 克艺术纸都大为提升了画册的层次，而且全部 100 多页均全彩铜版纸加覆光膜更是在同人画集中罕见。某羽被印刷厂人忽悠，扉页的硫酸纸选得太厚了，卧槽 ...... 包括内页也太厚了太重了！！一本就有一斤多，拿个十本就十几斤。

关于设计

这次的书籍装帧 wxh 同学参考学习吕敬人老师的书籍切口，这两个东西看似简单其实蛮花脑筋，根据页数和厚度的精确测量得出数据，把一个小小的图案裁切了 50 刀 .... 七零八乱的要翻页才能看到的完整书籍切口，费了几个晚上弄了一个左翻和右翻的不同效果。第一次尝试这种设计勿怪，如果大家喜欢这个创意就太开心了，LOGO 字体要左翻，蝴蝶图案右翻。

原本 wxh 同学打算设计得学院派抽象一点感觉的，但是各位画手讨论还是希望做成古朴水墨风韵味，所以还是丢下新潮的观念转做回自己比较熟悉的水墨风格，由于央视的"相信品牌力量"广告水墨流动韵律大爱，致使这次结合流动的墨迹来设计了醉梦仙霖的几个主题栏目以及内页的一些小角落，如果大家有看到本子实物就可以深刻体会这次泼墨效果。

说了这么多，想必大家都知道《醉梦仙霖》是一本充满爱与勇气力量的超豪华仙剑同人本。那么请大家务必关注醉梦仙霖公式站去支持一下啦！

最后希望在仙剑十五周年里画集能勾起大家对仙剑各代的美好回忆，希望大家都能喜欢醉梦仙霖，希望大家继续支持仙剑，继续支持 pfc。期待仙剑越来越好，感动到更多的人，让更多的人成为仙迷，有更多的优秀的同人作品出现。另外还是继续让我们拭目以待，除了热爱游戏，仙迷还想创造更多属于自己的天地，让我们把水滴的力量变成梦想的海洋！


旅日画师ideolo 例大祭7新刊
幻想カーニバル
右手定则R.H.R-Works 代理发行
旅日画师ideolo全新绘制的新刊《幻想カーニバル》，在参加完3月14日的例大祭后，将会由“右手定则R.H.R-Works”代理并发行国内版。
通贩淘宝网店：
http://shop37110384.taobao.com/



ART BOOK

命莲寺忘却缘起绘卷

- ■种类：主题 story 绘本
- ■年龄限制：R24
- ■风格：猎奇、装 13、捏他
- ■规格：A4，64P
- ■价位：50 元
- ■发售：各漫展均有，请留意各大论坛宣传讯息

http://item.taobao.com/auction/item_detail.htm?item_num_id=4604552094

STAFF

主催：lastsep
绘制：Archlich、RiE、sinsora、东方黑华诞、海猫氢弹库、谜肘、铁乌鸦、小名雨
guest：borisx
出品：盈月 project&U235 核燃动力
免责声明：
本同人可能含有让您不适的血腥猎奇因素，其程度远远不是以下预览的等级。请您购买的时候注意这一点。

写下，一个理想主义者的苏醒，抗争与殉葬。
在幻想乡这个最华丽的舞台上，上演着的最壮绝的理想绽放之舞。



重小说 2010年4月号 重大改版!!

超豪华轻小说作者阵——

贺东招二（代表作：全金属狂潮）

镰池和马（代表作：魔法禁书目录）

山口升（代表作：零之使魔）

入间人间（代表作：说谎男孩坏掉女孩）

经典gal小说版——

恋狱月狂病（猎奇杀人颠覆之作）

Summer Days（School Days正统续作）



『801彼女』VOL.15将于2010年4月20日左右上市，5月号封面来自韩国腐女子画师Bian的『家庭教师』同人（RL），请认准我们独一无二的封面。

801彼女 2010年5月号 总第15期

●本刊独家专访日本著名BL漫画家天城れの先生，天城老师除了绘制BL漫画外，还绘制了『腐女子的品格』『腐女子的本怀』等腐女子生活漫画。此次『801彼女』彻底剖析这位拥有双重身份的漫画家，天城老师的口号为“OOXX最高！”，还有更多与书前的腐女子产生共鸣的言论不可错过！另透露，老师还为『801彼女』绘制了Q版形象，绝对独家！

●801特色栏目[声王子]之羽多野涉，给予全面的解析与介绍！

●“神啊，赐我一位风度翩翩的王子吧！”这种呼唤不只女生有！看BL世界中的“王子”如何玩转爱情，是攻是受？这么多王子总有您心仪的类型，本期不可错过！



动画基地 2010年5月号 总第75期

●属性齐全，男女面向具备之“4月新翻赏鲜”

● 患难见真情，解读人性

那个夏天，你的微笑，我们的未来——『东京地震8.0』

●打炮大招才王道~

要来一发吗！？——炮姐炮妹不完全解析

●被冷落的内涵名作

莫消此念，勿忘我痛——走进『ZEGAPAIN』的世界

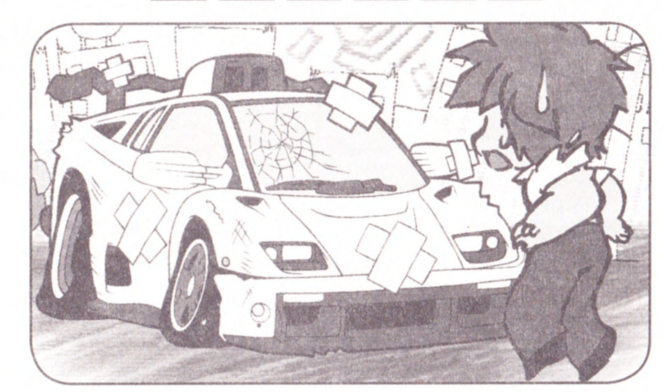
●从古至今，武器娘面面观

（以上内用以正式上市为准）


动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志!
2010年
04 Apr. 月号
总第十八期
推广价20元
TWO DIMENSIONS
二次元狂热
献给冬季恋人们的白色恋歌
交错在时代中的『白色相簿』
Figma 博丽灵梦
封底故事
命莲寺忘却缘起绘卷
ISBN 7-900452-96-2
9 787900 452962

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　《二次元狂热》编辑部

1	0	0	0	8	6





4月号
2010 Vol.18

二次元狂热

读者调查函

姓名		女·男	职业·学年	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所

□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　　　　　　　　　）

2 购买本刊的理由

□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）

□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　　　）

3 获知本刊的途径

□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　　）

4 对本期杂志的评价

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）

□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □人形新评 □东方专区 □天朝绘师 □游戏新作 □同人文化 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作 □游戏研究 □二次元创造 □萌文化 □萌你妹

6 本期最喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本期最不喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

希望杂志加上的内容（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

7 最希望二次元的结构

□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）

□图片（　%）□COS（　%）□同人创作（　%）

8 对于3D（COS）内容的希望

（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

9 对于游戏剧情小说的希望

□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 对于国内同人作者画手的希望

□保持现状 □全部去掉 □再增加一点

11 一本高端杂志最重要的方面是

□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

12 常购买的动漫类杂志　（　　　　　　　　　　　　　　　　　）

二次元狂热 4月号（Vol.18）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）